ANIME • MANGA • TRADING CARDS • MAQUETAS • SERIES

NUKE

TU DOSIS MENSUAL DE ENERGIA FOTONICA

AÑO 1 NUMERO 8

ARGENTINA $3,90 • URUGUAY $46 • PARAGUAY G 10.700
CHILE $1.470 • BOLIVIA $14,30 • VENEZUELA $1820

TODO SOBRE LA NUEVA PELICULA DE STUDIO GHIBLI

INCREIBLE
PATLABOR Y SLAM DUNK EN TELEVISION!

¡DATOS, INFO, FOTOS SOBRE ESTAS SERIES Y SU LLEGADA A LA ARGENTINA!

LAS PELICULAS
LOS OVAS
LA SERIE

SALIMOS A LA CANCHA CON SLAM DUNK

AIKA
VANDREAD
ARGENTO SOMA

GUIA DE EPISODIOS DE COWBOY BEBOP

4 POSTERS DE TUS SERIES FAVORITAS!

EDITORIAL POWER PLAY
www.editorialpowerplay.com

ISSN 1515-1697



LINKS DE INTERNET • VIDEOGAMES • MAGIC

Mega editorial

¿Hola, cómo les va?

Seguramente todos se estarán preguntando que pasó con el **Data Disc** de este número. Evidentemente, no hay CD-ROM este mes y voy a explicarles por qué. En primer lugar, habrán notado que el número anterior no incluyó ningún archivo MP3 (los CDs no salieron fallados como muchos pensaron y tampoco fue que nos olvidamos de ponerlos); simplemente ocurrió que en el momento en el cual el **Data Disc 6** original estaba siendo replicado en la planta copiadora nos llamaron de urgencia avisándonos que no se podía seguir incluyendo ningún tipo de formato de musica digital en los CDs multimedia sin el correspondiente permiso de los autores japoneses. Como saben, este tipo de trámites es engorroso y lento, por lo tanto nos fue imposible obtenerlo en cuestión de horas y con la revista prácticamente en la calle. Como se imaginan, la disposición fue emitida por **S.A.D.A.I.C.** Esto nos obligó a retirar los temas de animé que habíamos incluido en el mismo y volver a hacer otro original del **Data Disc** en tiempo récord, ya que el comunicado nos llegó a última hora. Debido a que la revista ya había sido impresa no tuvimos la oportunidad de aclararles el tema y pedir las disculpas correspondientes, por eso lo hacemos ahora.

Todo esto nos llevó a considerar si es útil tanto para ustedes como para nosotros incluir un CD que no contenga música y tampoco videos completos, como lo hacen otras revistas infringiendo claramente los derechos de autor del material completo y subtitulado que incluyen en sus CDs. Además, siempre consideramos al **Data Disc** como un servicio al lector y no obtuvimos ninguna ganancia extra por él (para hacerlo tendríamos que haber subido el precio de la revista alrededor de 3 o 4 pesos, prefiriendo absorber nosotros el costo. Los hechos antes mencionados nos llevan a considerar que es mejor poner el esfuerzo extra en la revista e incluir el **Data Disc** cuando el material licenciado así nos lo permita. Por otra parte, voy a aprovechar este espacio para intentar explicarles un poco cuál es la filosofía de la revista.

Muchas veces en las cartas nos preguntan por qué sacamos tal o cual sección o si volveremos a poner alguna de las que teníamos en los primeros números, y en este sentido quiero dejar en claro una cosa: los que hacemos la revista consideramos cada entrega como una suerte de continuación casi directa de las anteriores y por ende el contenido global de la misma se va completando a medida que las nuevas **Nuke** van saliendo a la calle. ¿Se entiende?

Por ejemplo: los reviews o novedades de este ejemplar se convertirán en notas de análisis del próximo y a su vez se irán actualizando a medida que podamos seguir viendo los nuevos episodios (en el caso de tratarse de un animé o serie televisiva). Esto hace que los lectores siempre cuenten con información súper actualizada además de recibir informes que se complementan e incrementan mes a mes, lo cual evita que te tengas que comer una monografía si no te gusta una producción en particular. La diversidad es el espíritu de esta revista así como el desafío constante por mejorar. No se preocupen que las secciones irán rotando mensualmente y, si hoy tu preferida no está, de seguro volverá el mes que viene.

¡Y ahora a sumergirse en las páginas de este número, que está repleto de información para no perderle pisada a la gran cantidad de nuevos programas que se estrenan durante este mes de marzo!

NUKE 8

Invasión de animé en TV: ¡Patlabor y Slam Dunk!



Contenido



Colaboran en este número:

Ignacio Esains
Manuel Silva
Marcelo Romero
César Pereyra
Ricardo López
Dai Ikeda
Mr. Bomo
Rodolfo Laborde
Pablo A.Castro
Máximo Frias
Mario Marincovich
Alejo Zagalsky
Caètano Bozzini
Andrea Assanelli

STAFF

DIRECTOR Y EDITOR
Patricio Land

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Patricio Land
Martín Varsano
Máximo Frías
Gastón Enrichetti

CORRECCION
Durgan A. Nallar / Rodolfo A. Laborde

PUBLICIDAD
Andrés Loguercio

VENTAS
Mauricio Urbides
(ventasnuke@ciudad.com.ar)

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION CAPITAL Y GBA
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Capital Federal - Tel. 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
DISA, Pte. Luis Sáenz Peña 1832/36
Capital Federal - Tel 4305-3160

Nuke es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín B.Varsano, Gastón Enrichetti y Santiago Bembihy Videla. Editada por Editorial PowerPlay. Paraguay 2452, 4° B (1121) Buenos Aires - Argentina
Registro de la propiedad intelectual en trámite. ISSN 1515-1697

Impresa en Argentina

Marzo de 2001

ACID RAIN

GUTA y NO GUTA



No guta: que **DirecTV** tenga la señal de **Locomotion** totalmente desfasada de horario y haya que esperar hasta las 20:00 hs. para ver Eva y bien entrada la noche para disfrutar de las demás series de animé que este excelente canal pone al aire. ¡Es una verdadera lástima, ya que si tenemos que grabar la gran cantidad de material que pasan semanalmente no hay presupuesto que lo resista!

La indomable **Faye Valentine** está de regreso en **Knockin' on Heaven's Door**. ¡Ella y **Elektra** se verán las caras en la peli de **Bebop**!

¡El argumento de la película de Cowboy Bebop ya dejó de ser un enigma!



Sumándose a la información que ya les hemos brindado en números anteriores ahora les brindamos una reseña de lo que va a ser la aventura que **Spike**, **Jet**, **Faye**, **Ein** y **Ed** vivirán en la pantalla grande: resulta que en el planeta **Marte** alguien ha perpretado un asesintato en masa que arrojó un saldo de quinientas víctimas. Por supuesto, el botín ofrecido por la cabeza del culpable se eleva hasta las nubes (300 millones de Woolongs) y nuestros amigos harán hasta lo imposible por agarrar a un tal **Vincent**, el supuesto megahomicida.

Además, se dio a conocer que **Spike** manejará una versión mejorada de su vehículo, el **Swordfish II**, y que los tíos malos usarán terrible nave (ver dibujo abajo).

¡Por su parte, **Yokko Kano** ya tiene listo los dos primeros temas de la banda de sonido junto a su grupo **The Seatbelts**!



Estás arrestado, también en Fox Kids



Como ya deben saber, el canal de cable **Fox Kids** ha inaugurado a partir de este mes una sección dedicada específicamente a la proyección de animé. El ciclo es de lo más variado, conviviendo **Súper cerdita**, **Digimon**, **Monster Rancher**, **Dinozaurs**, **Flint Time Detective** y **Patlabor**.

Y ya que mencionamos a este último, parece ser que a los directivos de este canal le gustan las chicas con uniforme ya que en un futuro no muy lejano las **Cagney** y **Lacey** del animé se sumarían a la futura tanda de estrenos con que **Fox** prolongaría la programación de **Anime Kids**.

Estás arrestado, recordamos, se originó en un manga de **Kozuke Fujishima** (autor de **Oh, My Goddess** y la reciente **Ex Driver**) y trata sobre las aventuras de dos policías femeninas que intentan combatir el crimen en las calles de **Tokyo**. Hasta el momento este título posee una serie de ovas, dos series de TV y una película.

¡Boa, la banda que compuso el tema de Lain, apunta al mercado norteamericano!



La empresa **Pioneer** ha dado a conocer que está entre sus planes editar el primer compacto de la banda japonesa Boa, denominado **Twilight**.

El mismo estará compuesto por una selección de temas que ya han sido difundidos tiempo atrás en Oriente (especialmente de los álbumes '**The Race of a Thousand Camels**' y partes de '**Tall Snake**'.

La intención del sello editorial es hacer una suerte de compilado cuya fecha de salida será el 27 de marzo, aseguran, aunque ya fuera postergada con anterioridad.

Por otra parte, sí se tiene certeza sobre los temas que se incluirán, a saber:

Duvet (versiones normal y acústica)
Twilight
Fool
Rain
Elephant
Scoring
Deeply
One Day
Welcome
For Jasmine
Anna Maria
Little Miss
Drinking



GUTA y NO GUTA



No Guta: que habiendo tenido fecha de salida el 25 de enero de 2000, a más de un año todavía no tenemos ni la menor noticia de lo que sucedió con la supuestamente maravillosa nueva serie de **Macross 3D**... Tanto **Shoji Kawamori** (quien actualmente ostenta la patria potestad de **Macross**) y **Gonzo Studios** están en otras cosas y ninguno de ellos volvió a referirse a la suerte que corrió este proyecto. ¿Tan feo les habrá quedado?

Guta: que **Five Star Stories**, uno de los mejores mangas de ciencia-ficción dibujados por el virtuosísimo **Mamoru Nagano**, haya cumplido 15 años de existencia casi ininterrumpida. El mismo comenzó a ser editado en la revista especializada **Newtype** en 1986 y luego compilado en más de una decena de tomos. Una versión en inglés está siendo editada a paso de tortuga en **USA** por **Toy Press**, empresa del propio artista.

Guta: que la peli más exitosa del director **Hayao Miyazaki** sea estrenada en los cines argentinos antes del mes de julio de este año. **Mononoke Hime** viene siendo anunciada desde el siglo pasado pero parece que esta vez los distribuidores locales van a proyectarla en las salas más importantes del país, sin cortes y doblada al castellano.



Nuevos lanzamientos de AD-VISION

Los estrenos en DVD que esta empresa asegura va a sacar a la venta en los **Estados Unidos** a partir del próximo mes de abril, serán para tener en cuenta.

Finalmente, los directivos de la compañía se dieron cuenta que a la gente no le gusta esperar meses y meses para completar una colección (nos viene a la mente, por ejemplo, la de **Evangelion**) y afirman que apresurarán el cronograma de lanzamientos, por lo que el quinto volúmen de esta saga estará disponible alrededor del 27 de marzo.

A éste, sin dudas su título más taquillero, se le unirán **AD Police TV Series** (las ya no tan nuevas aventuras de dos policías en el universo de **Bubblegum Crisis** antes de la aparición de las **Knight Sabers**). Por otra parte, tienen listos los masters para la edición, también en DVD, de los primeros volúmenes de **Robotech** (esperemos que no venga solo con los espantosos doblajes yankis), **Excel Saga**, **Neoranga**, **Getter Robo: The last Day**, **Orphen**, las películas de **Spriggan** y **Nadesico**; ¡y como si esto fuera poco arriesgarán con producciones con actores de madera como el filme basado en el fichín de **Parasite Eve** y los largometrajes de **Gamera**!



GUTA y NO GUTA



No Guta: que finalmente no se haya podido ver en los cines el film de **Godzilla 2000** y haya ido diractamente a juntar polvo a las repisas de los videoclubes... OK, confesamos que igual no íbamos a ir a verla y ni hablar de alquilarla, ¡pero hubiera estado bueno hacerse un par de afiches por la calle!

¡Locomotion promete verdaderos pesos pesados para esta temporada!

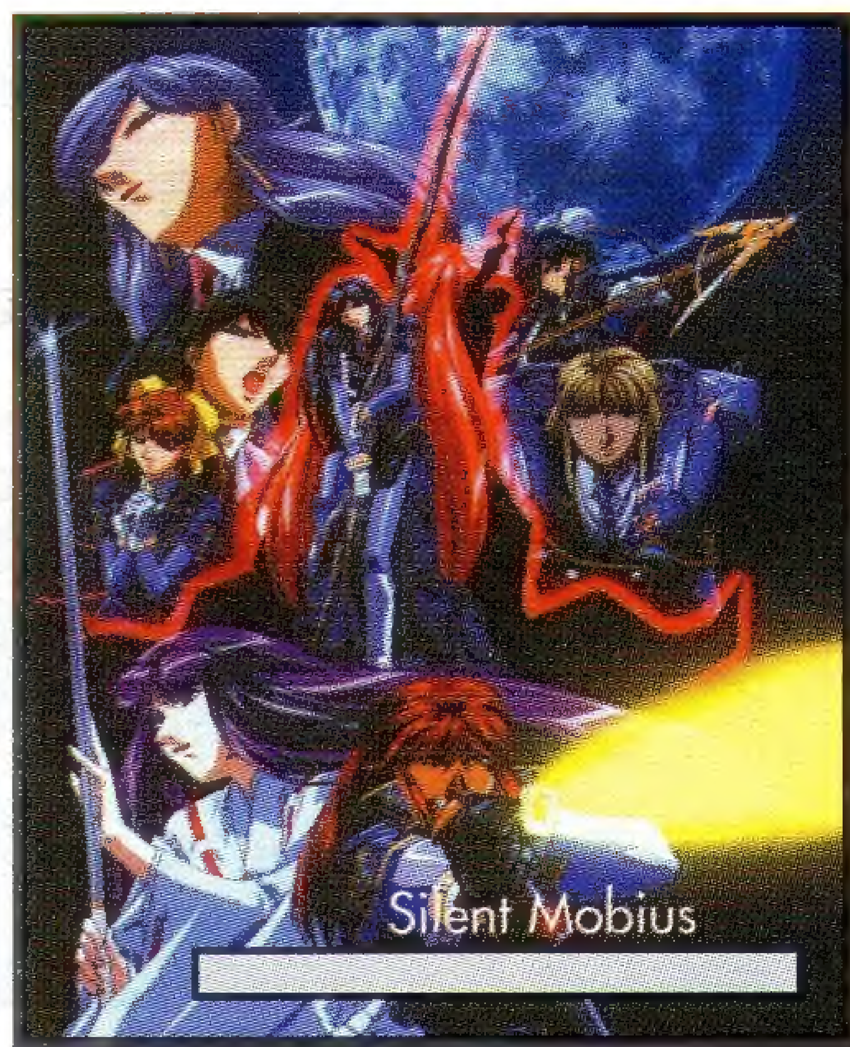
La señal de cable **Locomotion** ha anunciado la adquisición de los derechos para emitir una buena cantidad de animé en vistas a renovar la programación habitual.

Supuestamente, a lo largo de este primer trimestre podrían llegar a estrenarse **Gasaraki** y **Silent Mobius**. La primera es una historia que comienza a desarrollarse en un escenario muy parecido a la Guerra del Golfo en donde una familia sumamente coqueta y educada del **Japón** se dedica a la fabricación y colocacación de armas de guerra hipersofisticadas, denominadas **Tactical Armors**.

La trama es compleja, por momentos un poco densa y notablemente profunda para una serie de robots, y si en **DirecTV** cae en horario nocturno más de uno va a dormirse con ella, por eso recomendamos grandes dosis de café durante el día porque la serie es excelente, y ni hablar de los combates y los mecas que son de lo más realistas y alucinantes.

Gasaraki

Por su parte, **Silent Mobius** es la adaptación televisiva del manga que hiciera famoso a **Kia Asamiya**; la va de universo **Blade Runner** donde un grupo de élite (todas minitas) deben dar caza a unas criaturas demoníacas llamadas **Lucifer Folks**. Es más llevadera que **Gasaraki** porque es tanto más simplona, con una buena animación y notables efectos digitales.



Silent Mobius

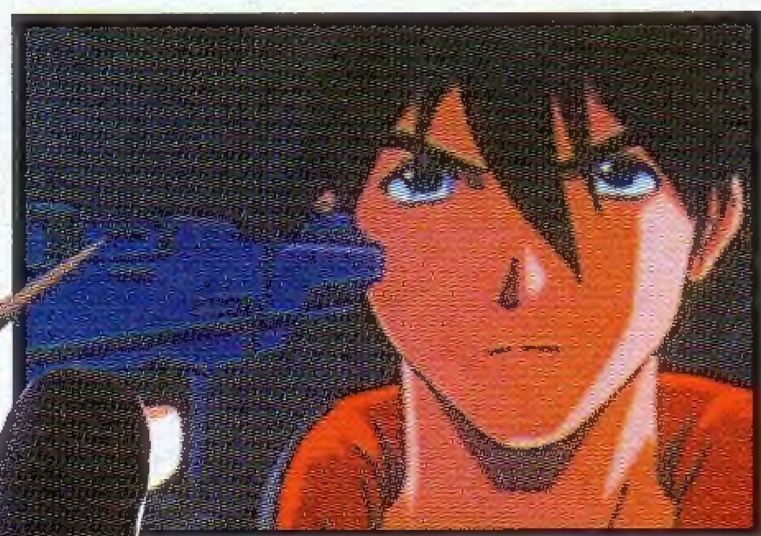
A estos estrenos se sumarían **Soul Hunter/Senkaiden Houshin Engi** (basado en una novela que ubica la historia en la antigua **China**, donde los combates con poderes sobrenaturales se entremezclan con hechos verídicos del pasado), **Candidate for Goddes/Megami Kouhosei** (ciencia-ficción con mecas 3D de lo más lamentables que hemos visto) y **City Hunter** (fantástica comedia de detectives ochenteros) y seguramente alguna que otra sorpresa.

Ah, no nos olvidamos que los chicos de Locomotion nos adeudan **Cowboy Bebop**. ¡Esperamos que logren estrenarla a lo largo de este año!



City Hunter

Gundam 8th MS Platoon en el Cartoon Network USA



El éxito casi inesperado que produjera la serie televisiva de **Gundam Wing** en el ciclo **Toonami** del **Cartoon Network** norteamericano ha hecho que los directivos de ese canal se descontrolaran pensando cuánto se podrían incrementar sus cuentas bancarias con tantos dibujos de **Gundam** sueltos por ahí y parecen estar decididos a atraparlos cual **Cartas Clow**.

Lo que estos señores parecen no saber es que los chicos **Wing** eran los más fashion de lo fashion y que lejos de su onda **BackStreet Boys** se encuentran los robotos con forma de lavarropas, planchas y heladeras que nuestro querido **Amuro Rei** (protagonista de la primera saga de **Mobile Suit Gundam**) supo pilotar con ochentera dignidad y cuyos combates planean exhibir en **Toonami** esta temporada.

Ni siquiera los súper realistas diseños de una de las versiones más modernas de esta historia, como es el caso de otro futuro estreno de este canal, **MS 8th Team**, llegará a arrancar tantos suspiros como los chicos salvajes de **Wing** han arrancado a señoritas y señoritos por igual.

Es muy probable, y aunque la intención de estrenarla nos llena de alegría, que la serie original sea cancelada a mitad de camino o algo así. Ojalá nos equivoquemos pero los millones de maquetas que quedaron de clavo en **Fantabaires** con las tapitas de las mecas de **Amuro**, **Char** y compañía nos hacen suponer que, aunque bastante desconocidos por ahora, los otrora gladiadores galácticos de trazo grueso no son los preferidos del público actual; mejor suerte tal vez corra la miniserie de 12 episodios del **Octavo Pelotón**.

Angelic Layer, el nuevo animé de Clamp, se estrena en Japón



Esta nueva serie se basa en el manga homónimo del mismo equipo de dibujantes que, como todos ya saben, son las autoras de las destacadas series **Magic Knight Rayearth**, **School Detectives** y la recientemente estrenada **Card Captor Sakura**.

En esta ocasión se cuenta una historia futurista donde los chicos ricos del país de Oriente pueden ir por los negocios y comprar los kits necesarios para armarse unas muñequitas que se llaman '**Angelic Layers**', con las que pueden salir a pelearse unos con otros dentro de unas arenas de combate virtuales.

Sin mucho más argumento que el expuesto, el fuerte de esta obra es el alto grado de realismo del que gozan sus personajes (en especial la protagonista **Misaki Suzuhara**) y las intrigantes nuevas relaciones que se formarán a su alrededor a medida que la chica se adentre en el mundillo de estos robotitos de combate, especialmente con **Icchan**, un tipo batante raro pero que la tiene clara en esto de entrenar juguetes. La animación estará a cargo del **Studio Bones**, empresa fundada por los creadores de **Cowboy Bebop**, de manera que la calidad parece asegurada.





GUTA y NO GUTA





Guta: que el videoclip que el autor de **Raimar** (**Capitán Harlock**), **Leiji Matsumoto**, hiciera para el grupo **Daft Punk**, ¡ya esté terminado y lo hayan pasado en **Música Total**! El mismo es una secuencia de animación donde vemos a personajes bien típicos de este autor asistiendo a un recital. Rubias al mejor estilo **Queen Millennia** se encuentran entre la multitud y los músicos de la banda parecen escapados de una película de **Galaxy Express**. El tema del clip es '**One more time**' y será seguido muy pronto por una continuación (también animada) para el tema '**Aerodynamic**'.

No Guta: que el **Magic Kids** que dan por **DirecTV** no pase el **Club del Anime con Maru Carril** y los especiales de **Macross**!... ¡encima justo que ahora dan **Slam Dunk**, DirecTV te castiga todo el día con **Chopper** y los bichos 3D todos mal rendereados! ¡No es justo!

¡Felicitaciones: es tu cumpleaños, Ayanami!

¿Están listos para leer una noticia increíble?

Bueno, con motivo del onomástico de nuestra clon preferida, va a tomar de asalto las bateas niponas un nuevo compacto de **Evangelion**, titulado '**Birth of Rei Ayanami**'.

En realidad, la que cumple años es la talentosa cantante y dobladista **Megumi Hayashibara**, quien por ser la voz de este personaje se ofreció gustosa a grabar una nueva versión de '**Zankoku na tenshi no teeze**...' (tema del opening) y unos cuantos minutos hablados para el beneplácito de los ponjas que parecen amar este tipo de compacts parlados pero que resultan sumamente detestables para el resto del universo.

El CD además incluirá versiones remixadas de los temas instrumentales, y, cómo no, la millonésima nueva interpretación de '**Fly me to the Moon**'.

El lanzamiento oficial está planeado para el 30 de marzo y si quieren pedírselo por correo para ver si de verdad existe pueden hacerlo con el código del compacto, que es **KICA 536**.

Nosotros les avisamos, así que si se lo compran por otakus cabezas después no exclamen: ¡KiCa-Gada, trae otra vez todos los mismos temas que los otros!



Megumi Hayashibara

TERMINAL DOGMA

Faltando un minuto para el cierre de la revista, el equipo de Nuke anota el tanto ganador: ¡con Slam Dunk llenamos la canasta!



Parece ser que este año se viene con todo para los amantes del género animado nipón.

Apenas nos recuperábamos del shock que nos provocó el anuncio de la emisión de **Patlabor** en **Fox Kids** cuando un rumor que se volvía cada vez más insistente en el ambiente se confirmaba rotundamente: el **Club del Animé** despertaba de su dulce dulce letargo para volver a sacudirnos la estantería con el estreno de una de las series más populares de los noventas, ¡nada más y nada menos que exitosísima **Slam Dunk**!

Estamos seguros de que a partir de su arribo a las pantallas argentinas no solo los seguidores incondicionales del animé experimentarán con este programa las mismas sensaciones que **Dragon Ball Z**, **Captain Tsubasa J** o **Saint Seiya** (por mencionar algunas y no azarosamente) les causaran en su momento, sino que además, debido a su temática, muchos otros espectadores afines a los deportes, al básquet en particular, se aventurarán tal vez en este mundo del celuloide animado.

¿Los Supercampeones del baloncesto?

Esta pregunta pasa por la mente de todo aquel que escucha mencionar la existencia de esta serie.

La respuesta es sí y no.

Decimos esto porque no se puede negar que el eje central de la historia es también una pelota y en torno a ella pivotean todos sus protagonistas, pero a la vez queda bien en claro que el alto contenido de violencia en el que se encuentran inmersos sus personajes haría que **Oliver**, **Benji**, el resto del equipo y buena parte de la tribuna se ensuciaran en los pantalones

Es que éste es un cuento de tipos rudos en un momento difícil de la vida, donde no faltan los que pon-

EL MANGA







Y su talentoso autor





Slam Dunk fue creado por **Takehiko Inoue**, un artista nacido en 1967 que, si bien había dibujado otras obras, vio el éxito con una idea concebida a partir de su fantatismo con el mundo del basketball.

Publicado en el **Shonen Jump** y compilado en 31 volúmenes o tankubones sirvió como base a la serie de animación que se puso al aire (de la mano del gatito de **Toei**) entre octubre del '93 y marzo del '96.

Aunque el público acompañó semalmente los desafíos de este equipo juvenil, la serie se dio por terminada tras 101 episodios, habiendo sido adaptados 22 de los 31 tomos.

Además de dibujar magistralmente, **Inoue** no escatima en explicaciones y acotaciones técnicas sobre las jugadas y los reglamentos del deporte en el que se basa esta historia, lo cual lo hace aún más interesante desde el punto de vista funcional de la obra.





gan piedras en el camino y donde se muerda el polvo más veces de las que uno quisiera; pero justo es detacar que la autosuperación, el compañerismo y las ganas de salir adelante sea cual sea la situación a la que se debe hacer frente, es lo que su autor ha puesto en el otro platillo de la balanza.

Estas particularidades, armonizadas con notables dosis de comedia, hacen difícil ignorar esta obra si uno le da la mínima oportunidad.

Otro elemento a tener en cuenta es el alto realismo con que se plasman las jugadas y se narran los partidos que tendrán que encarar este puñado de amigos, lo que por otra parte significa el tener que decirle adiós a los interminables campos de juego y a los fantásticos pases sobrenaturales.

Pero en compensación, **Slam Dunk** nos deparará momentos igual de increíbles al ver que el grupo de adolescentes realiza jugadas dignas de las estrellas de la **NBA** y que por ningún motivo se vuelven surrealistas.

Tanto a favor para aquellos que están más estrechamente ligados con este deporte, ya que a los otakus por naturaleza nos pueden meter cualquier camelo porque, como es de público conocimiento, hemos estado escapándole a los deportes desde los recreos de la primaria.

Y estos recuerdos de tortuosas flexiones de brazos e inconcebibles pruebas de destreza física, y por qué no de algún que otro bajón amoroso, nos trae de vuelta al espíritu de esta obra que es lo que nos correspondería contarles a continuación, con la salvedad de que no vamos a arruinarles la fiesta develando detalles fundamentales de la misma, ya que es la intención de nuestra revista seguir acompañándola mes a mes, siempre y cuando el **Magic** no la levante del aire.

Volver a empezar

La historia aprovecha el inicio de las clases en la secundaria **Shohoku** para presentarnos al encargado de protagonizarla: **Hanamichi Sakuragi**, un tipo creído, buscarroña, con el cabello teñido de rojo, al que le gusta ir poniendo apodos a la gente e ingresa a la nueva escuela decididamente con el pie izquierdo.

Sus virtudes físicas le posibilitan andar por la vida cabeceando y rompiendo las narices de los que le caen molestos, sin mayores miramientos.

Semejante mole tiene, sin embargo, cómo no, su talón de Aquiles.

Aunque nadie lleva la cuenta de cuántos sujetos ha aporreado en su vida, sus amigos sí saben con precisión cuál ha sido la cantidad de mujeres que le han roto el corazón.

Cuando conocemos a **Hanamichi**, una nueva marca está por imponerse: ¡cincuenta rechazos consecutivos!

Pero este sujeto es testarudo y gusta de darse contra la pared cada vez que tiene la oportunidad; es entonces cuando el destino le tiende una nueva trampa al interponerle en su camino nuevamente una pollerita tableada y una blusa ajustada.

Ella se llama **Haruko Akagi** y aunque no es la más bonita del mundo está a punto de llevar la marca de **Hanamichi** un poco más alto.



Debido a su insistencia, el chico descubre que en realidad **Haruko** no estaba deslumbrada con él después de todo sino con otro chaboncito que resulta llamarse **Kaede Rukawa**, un tipo huraño y taciturno que la tiene muy clara jugando al baloncesto.

Esta revelación hace que **Hanamichi** se ponga como loco y odie instantáneamente todo lo que tenga que ver

LOS OVAS

Cuatro fueron los ovas que se realizaron en base a esta serie, todos ellos con un promedio de duración que ronda los cuarenta minutos. Así se llamaron:

1) Slam Dunk
2) El Campeonato Nacional
3) La gran crisis del Shohoku
4) Roaring Basketman Soul! Hanamichi and Rukawa's Hot Summer

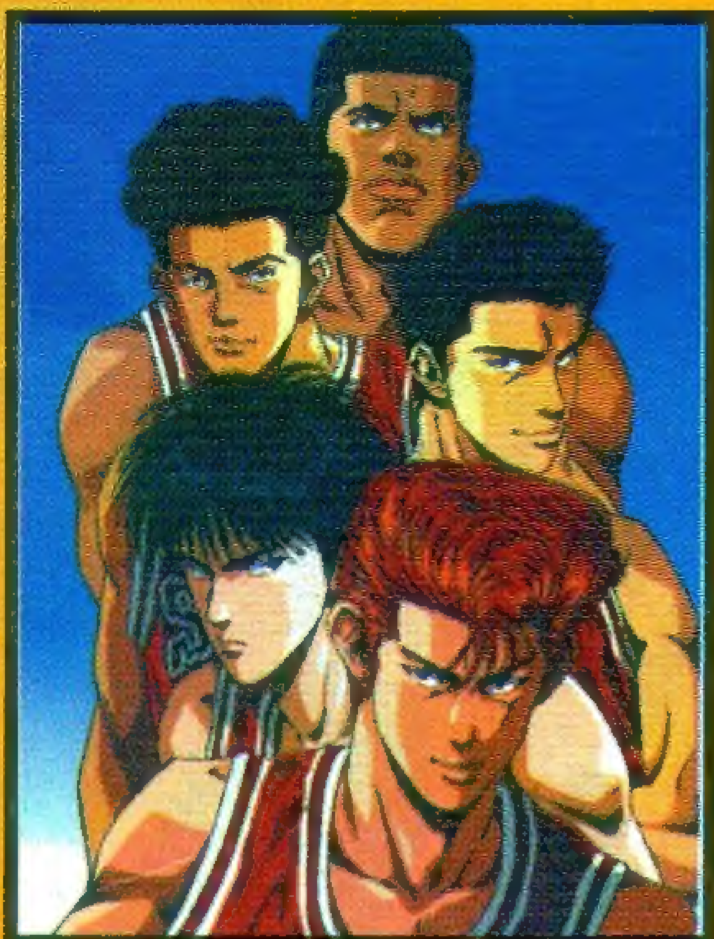
Rukawa, el 'Super Rookie' y **Hanamichi**, el 'genial'

¡TAMBIEN HAY CHICAS!





Básicamente, estas dos señoritas son las que llevan el peso del rol femenino a lo largo de toda la obra. Arriba, **Haruko Akagi**, y sobre ella, luciendo un look Muñeca Brava, tenemos a la joven **Ayako**.







con este deporte, aunque al ser invitado por la mocosa a la cancha para revolear unas pelotas le hace creer que el deporte lo es todo en su vida.

Queda claro que el gigante pelirrojo no va a dejar que el marcador llegue a cincuenta y un rebote y es por eso que se empecina en agradarle a la chica, pero un fugaz altercado con el misterioso **Rukawa** -rostros sangrantes de por medio- no hacen más que alejarlo de ella.

Al tiempo se entera de que **Haruko** tiene un hermano y planea acercarse a él para tener a la minita a sus pies, pero por el momento provocar una nueva pelea en el patio de la escuela le llama más la atención.

En esta ocasión, el involucrado es un mastodonte de labios tan hinchados que hace suponer que su hobby es inflar dirigibles a pulmón.

Su nombre resulta ser **Takenori 'Gorila' Akagi** y en lugar de moler a golpes a nuestro protagonista por su insolencia para con un tío de tercer año, lo desafía a encestar unas canastas y a tratar de enseñarle como hacer algunos 'slam dunks'.

Como un siglo y medio después el idiota de **Hanamichi** asocia que **Takenori** y **Haruko** son hermanos y, a pesar de que su talento para el básquet es casi nulo (pero con grandes posibilidades) insiste en entrar al equipo de la escuela.

Poco a poco las cosas van encajando en el rompecabezas y rápidamente **Hanamichi** superará la humillación de ser un jugador novato para ver cómo se acrecientan sus posibilidades de unirse al equipo oficial con el hermano de **Haruko** y **Rukawa**, al que complementan **Ryota Miyagi** (eternamente enamorado de la asistente del entrenador **Anzai**, la irrefrenable **Ayako**), **Kiminobu Kogure** y el conflictivo **Hisashi Mitsu**.

A las duchas

Este será el punto de partida para una sucesión casi infinita de pruebas que el equipo deberá superar grupal e individualmente, sobre todo debido a la cantidad de fracasos y decepciones que cosecharán a medida que vayan haciendo camino y encarando a los rivales de turno.

Y mucho nos tememos que no hay demasiadas rosas en este sendero, por lo que los prevenimos en este aspecto. **Slam Dunk** tiene acción, emoción y alegría.

Muchas cosas sucederán en el camino (hasta un radical corte de pelo para **Hanamichi** luego de una derrota de la cual tal vez haya sido responsable) pero, a pesar de todo, el final es un poco triste, por eso mejor dejarlo para más adelante y disfrutar del presente.

Como pueden imaginarse, resumir la historia en tan pocas líneas es como aventurarse a decir que **Dragon Ball** es la leyenda del rey mono o que los **Caballeros** son unos chabones que corren, de manera que los invitamos a ir revisado juntos las distintas adaptaciones de esta obra a partir del próximo número.

La animación y la versión mexicana

SLAM DUNK



La versión emitida por **Magic Kids** es la misma que se dio en **México** en 1998. Las diferencias con el original japonés son mínimas, descontando obviamente el tema cantado en castellano. Algún que otro nombre secundario alterado, pero nada de importancia. Las voces en sí están bien aunque la calidad del audio de **Magic** está a la altura de la imagen con la que transmirten, realmente muy por debajo de los estándares. Además, intercalaron los separadores en cualquier parte y no pasaron el ending por lo menos en los dos primeros episodios.

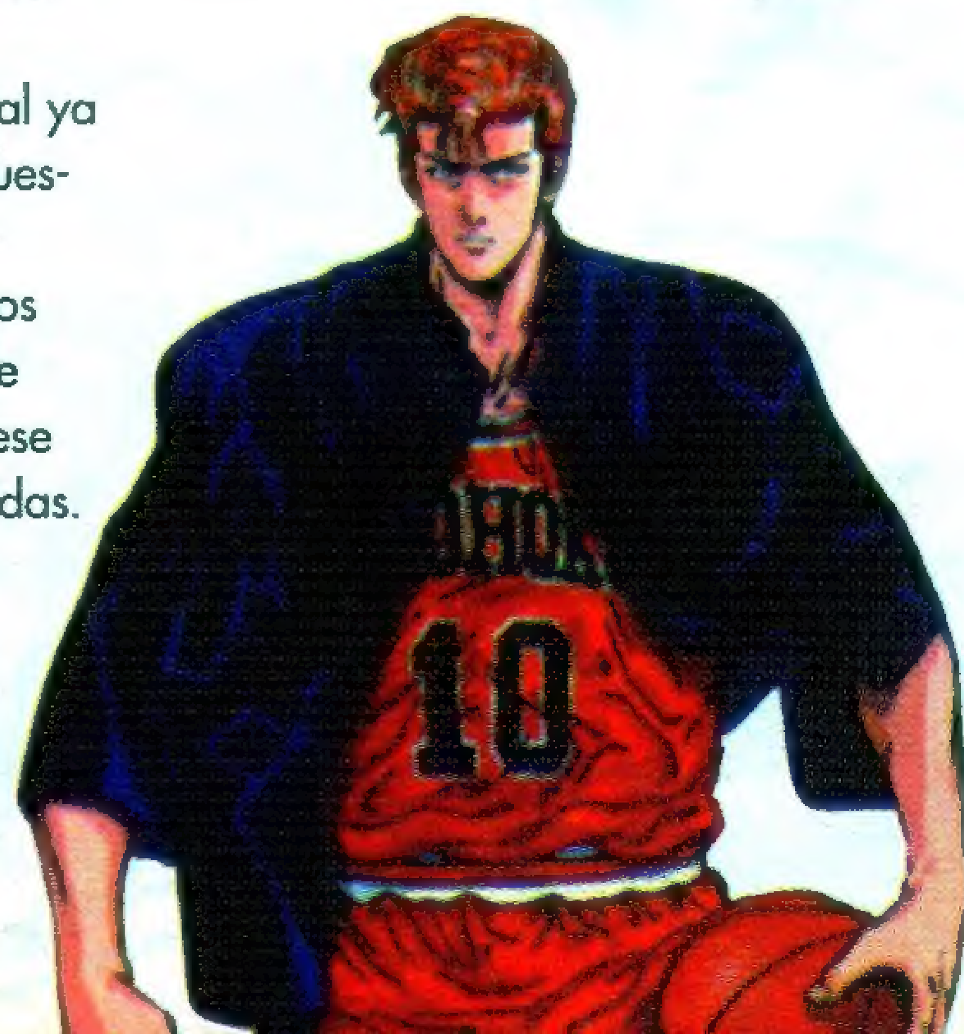
La animación de **Toei** es buena, sobre todo en las escenas de los partidos, y se adaptan fielmente al estilo del manga.

No tienen la fluidez que uno quisiera y tal vez al principio los diseños de los personajes resulten un tanto chocantes, pero cuando uno se encariña con ellos se acostumbra enseguida a esas caras duras y trompas ampolladas.

La totalidad de los capítulos han sido doblados por la empresa **Intertrack** (cuyo elenco actoral ya empieza a resultar aburrido a nuestros oídos) y comenzaron nuevamente a ser emitidos los domingos por la mañana durante el mes de febrero por la **TV Azteca** de ese país, luego de varias idas y venidas.

Principales voces en castellano

Hanamichi Sakuragi: René García
Haruko Akagi: Cristina Hernández /Cony Madera
Takenori Akagi: José Luis Castañeda
Kaede Rukawa: Sergio Bonilla
Ayako: Mónica Manjarrez
Oda: Genaro Vásquez



Hanamichi Sakuragi (15 años) - Altura: 1,88
Posición: Ala Pivote (10)

Era un tipo buscarroña y creído que parece atraer los problemas como un imán. ¡Por su conducta estuvo en varias escuelas antes de entrar a la prepa **Shohoku** y cuenta en su haber con el mayor número de cortes de rostro de la Historia! 50 minitas lo rechazaron y cuando esto da comienzo está a punto de sumar una más al contador. Le gusta dar golpes con la frente para abatir a sus rivales.



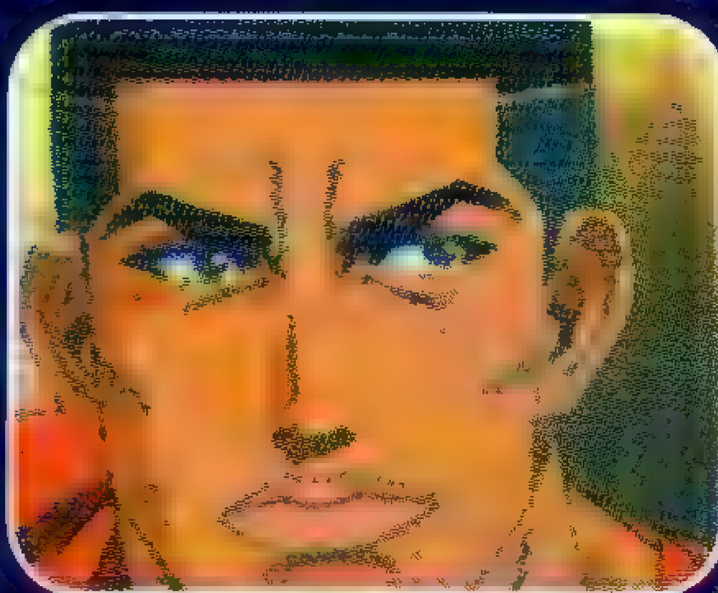
Kaede 'Fox' Rukawa - Altura: 1,87
Posición: Delantero (11) - Usa Nike Air Jordan

En su secundaria anterior era toda una leyenda y al unirse a la **Shohoku** intenta demostrar que es mucho más que un jugador aficionado. Gusta de tirarse a dormir en donde le dé la gana y al principio no se lleva para nada bien con **Hanamichi**, con quien se agarra a piñas en la terraza del colegio.



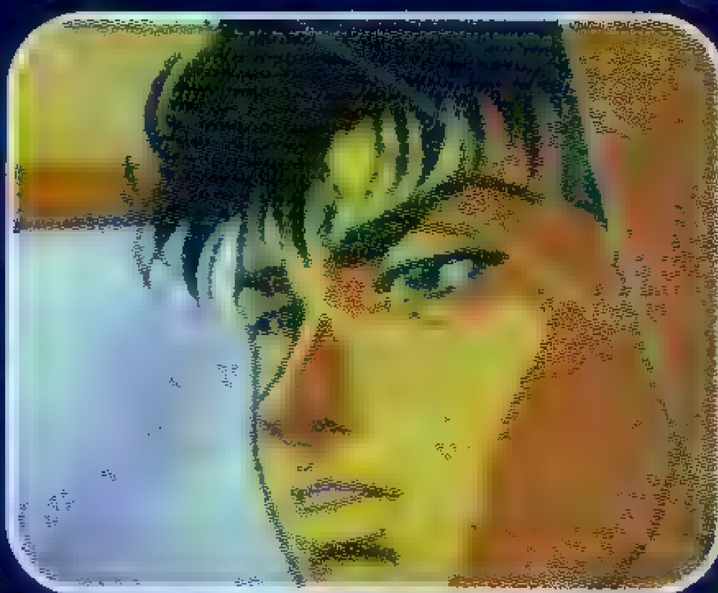
Takenori Akagi - Altura: 1,97
Posición: Centro (4) - Usa Convers

Cuando **Hanamichi** y **Rukawa** comienzan a asistir a la nueva secundaria, este tipo es el mejor del estado aunque nunca pudo hacer que su equipo pasara a las finales. Está en él desde que ingresó a primer año y como actualmente cursa el último su objetivo es lograr la victoria de una vez por todas.



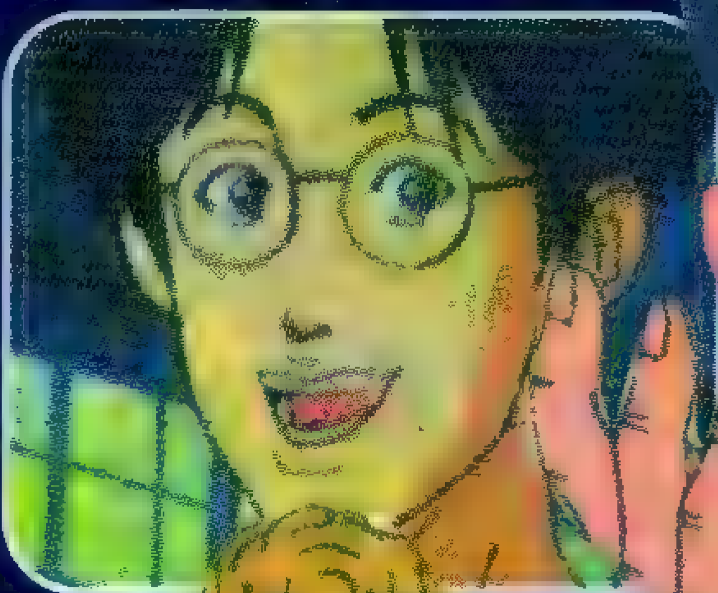
Ryota Miyagi - Altura: 1,68
Posición: Defensa (7) - Usa Convers

Es el más bajito del equipo pero se la re banca porque es mucho más ágil y rápido de los demás. Tiene un look portorriqueño que remata con un arito en la oreja. Comparte muchas experiencias similares a las vividas por **Hanamichi**, especialmente en lo concerniente a ser maltratado por las mujeres y, aunque al principio también se lleva a las patadas con el pelirrojo (por culpa de una minita, **Ayako**), luego se hacen amigos.



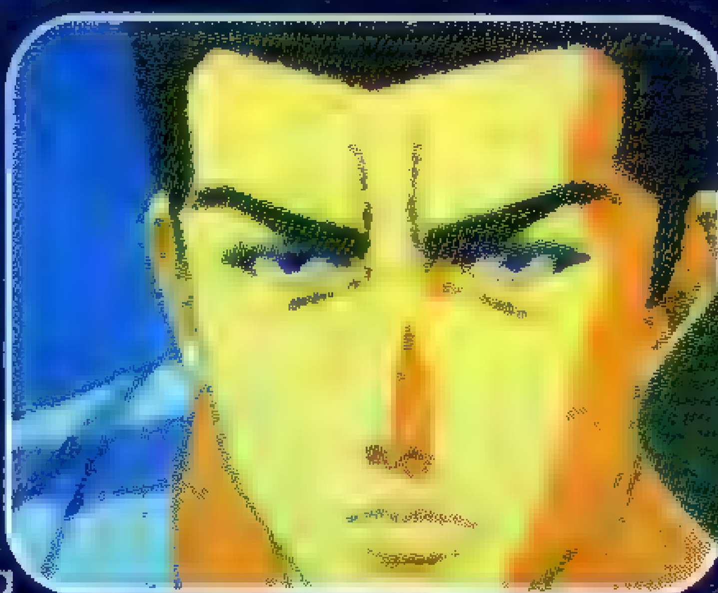
Kiminobu Kogure - Altura: 1,78
Posicióon: Delantero (5)

Es el segundo capitán del **Shohoku**. No suele hacerse mucho drama por las cosas pero se juega cuando le interesa, es agil y buen compañero, suele hacer gala de cierta diplomacia a la hora de resolver los problemas que provocan el resto de los integrantes del equipo.



Hisashi Mitsu - Altura: 1,84
Posición: Delantero (14) - Calza Asics

Debido a una lesión en la rodilla, estuvo fuera del circuito por dos años; sin embargo, su talento para los tiros geniales hizo que el volver al ruedo fuera todo un éxito.



EL REPORTE DE GLOBAL

Slam Dunk TV

ANIMACION	BUENA
GUION	EFICIENTE
PERSONAJES	JETONES
PARTIDOS	GLORIOSOS
PELEAS	PERFECTAS

80 %







Los compañeros de clase de **Hanamichi**: **Noma** (con esa onda Guy Williams que la rompe), **Mito**, **Okuzu** y **Takamiya**.

ART BOOKS

¡Libros no muerden ni se leen!

Complementando la nota que encontrarán hacia el final de la revista, les ofrecemos un informe sobre los libros de arte de **Aika**.

Si desvían su atención por un momento del dibujo de abajo para seguir leyendo esta nota, se enterarán de que existen dos libros de arte que valen la pena ser rescatados. Ambos llevan el mismo nombre: **Aika Perfect Files**, y abarcan los episodios (**Trials**) 1 a 4 de la primera entrega de ovas.

A grandes razgos ambos ejemplares son de lo más convencionales, es decir que se componen de la sección dedicada a la presentación de los personajes, tanto principales como secundarios (muy recomendables para aquellos que quieran aprender a dibujar anatomía femenina o los que quieran entrarle al negocio de la ropa íntima), diseños de naves, vehículos y armas, un story board todo feo e incomprensible que hace difícil de explicar cómo puede ser que los ponjas trabajen con estas planillas guías a la hora de hacer fabulosos animés y por supuesto la sección de fotogramas que resumen los capítulos a los que el libro hace referencia.

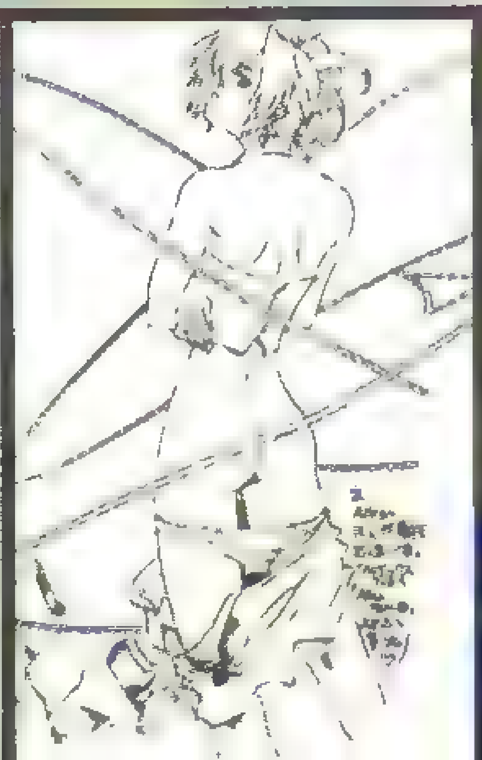
Como podrán imaginar, el plato fuerte de esta obra es la sección dedicada al diseño de personajes de las minitas que nos ofrecen un harem de chiruzas ligeras de ropa en las poses más extravagantes que puedan imaginarse, dejando bien en claro qué debe aparecer en primer plano frente a nuestros ojos y, si leyeron el informe de las páginas anteriores, ya deben imaginarse a qué me refiero con exactitud.

Si todo esto les parece bien pero quieren más, les comento que ambos tomos traen un póster desplegable que bien merecen ser contemplados un buen rato.

Si tienen ganas de buscarlos, el código es **ISBN4-916 115-09-0 C0071** (editorial **Saibunkan**), salen alrededor de veinte pesos en **Japón** y fueron editados entre 1997 y 1999, por lo que no son tan difíciles de conseguir.

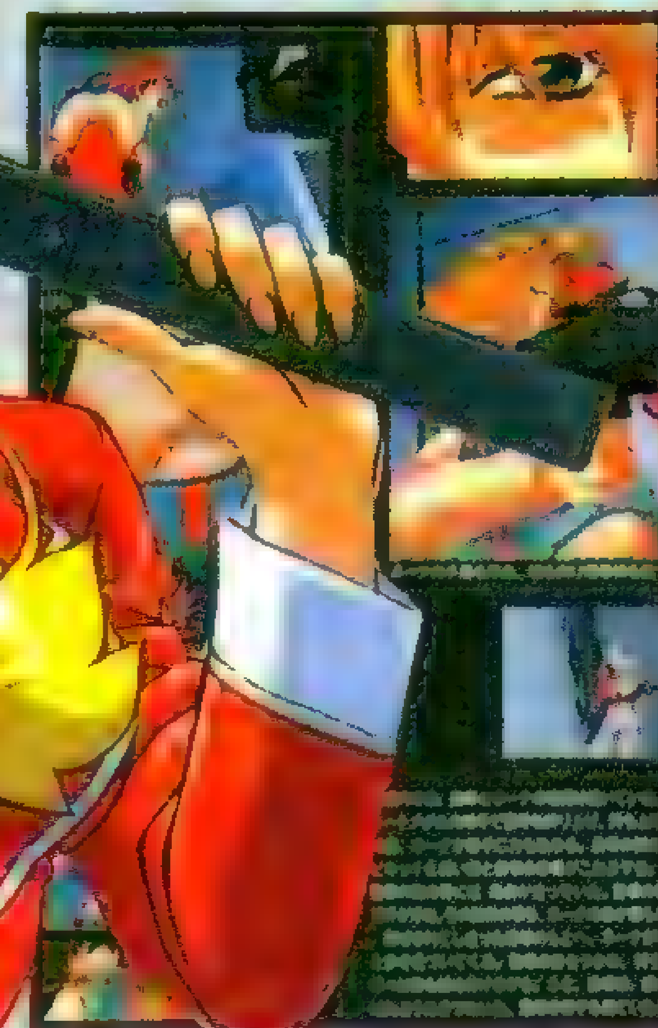


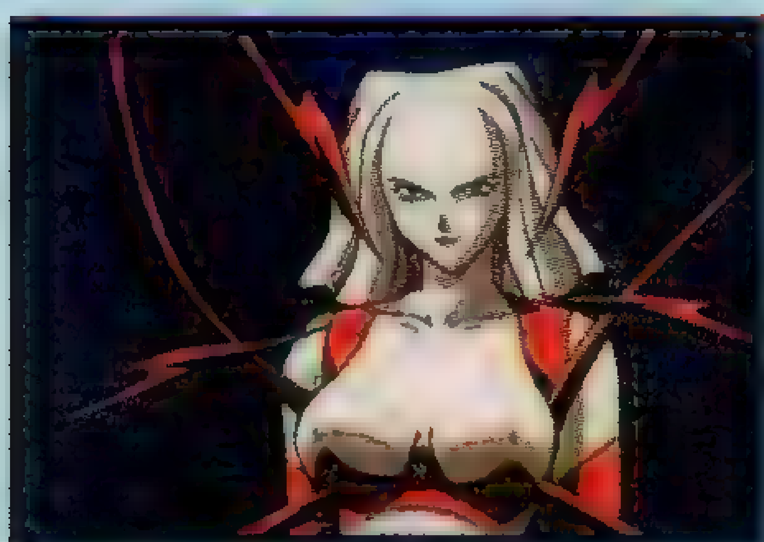




Cubiertas de los arts books comentados y protagonista descubierta in fraganti.











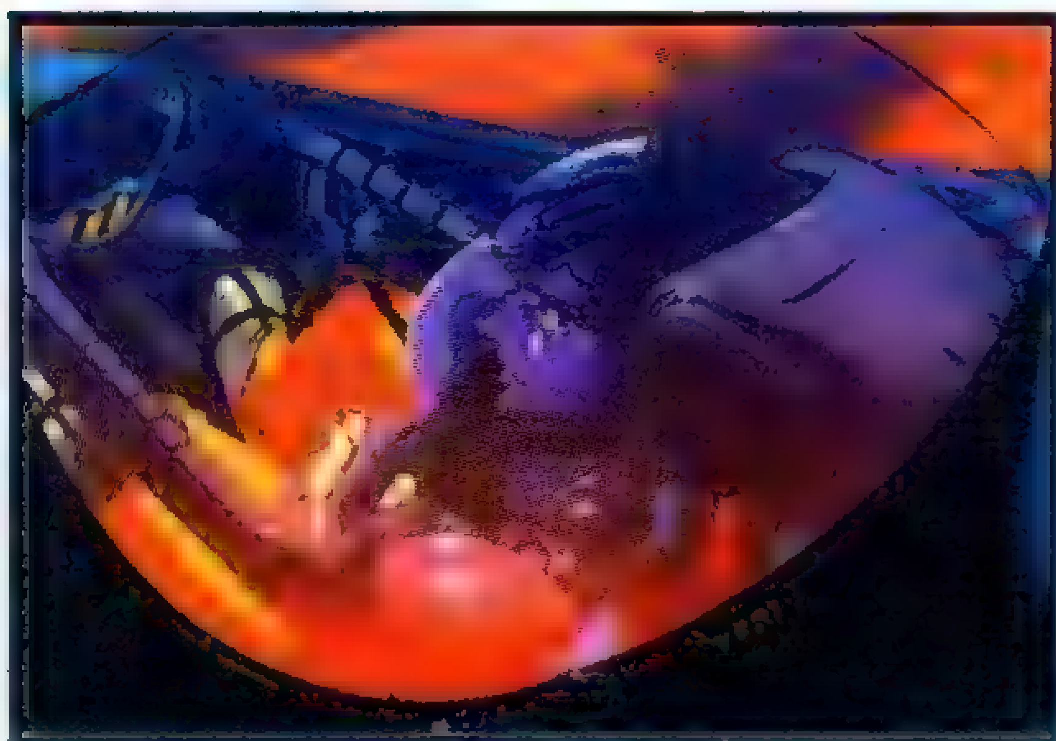


EL REPORTE DE GLOBAL





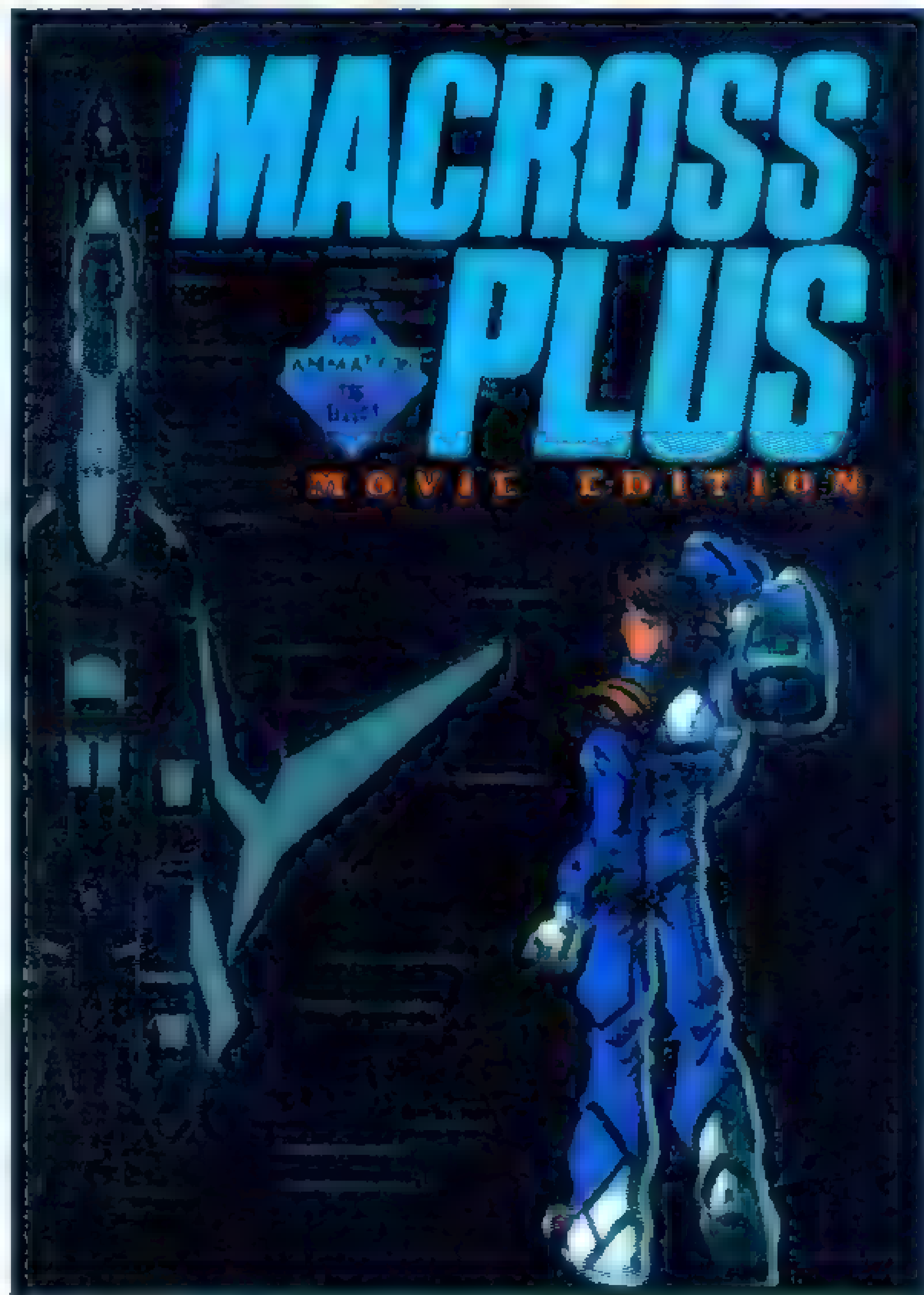
Macross Plus Movie Edition

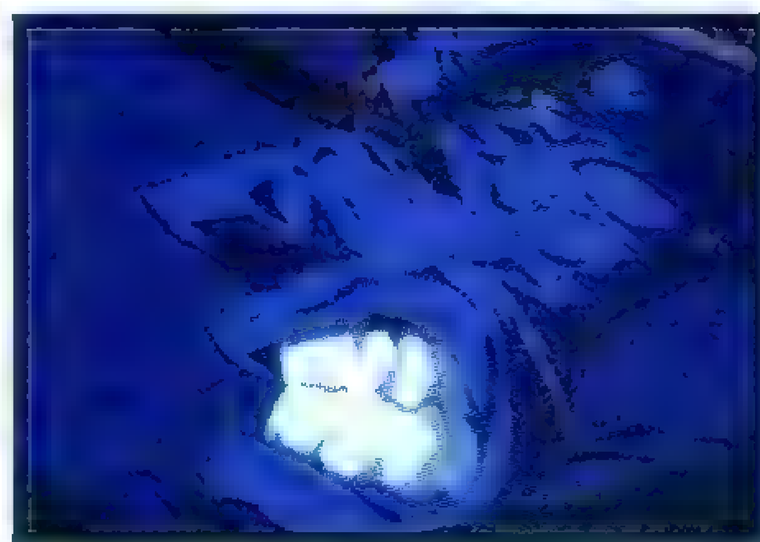


Nos tomamos el tema un poco más en serio para recomendarles este art book basado en la versión cinematográfica de la miniserie de ovas de **Macross Plus**. El mismo es de compra obligatoria no solo para los fans de esta saga sino para los amantes de las aeronaves en general, ya que encontrarán entre sus páginas una vasta cantidad de diseños de los cazas transformables que hicieran de esta obra un clásico instantáneo.

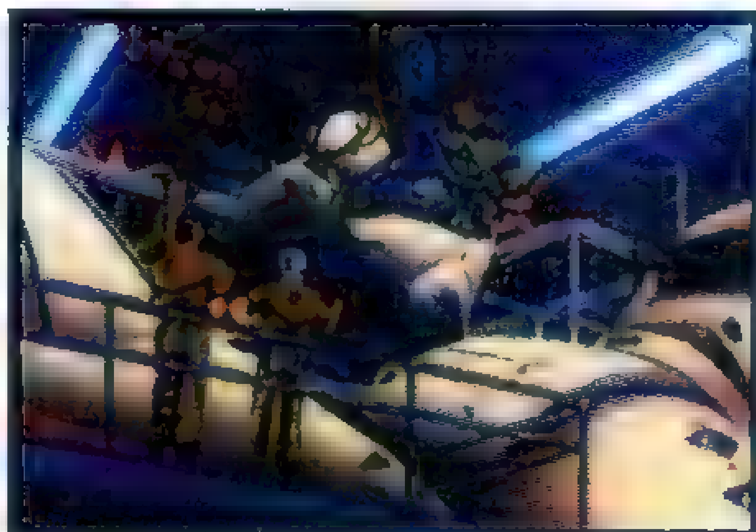
La única contra es que todas las ilustraciones de los **YF 19** y **21** vienen en blanco y negro, al igual que la sección dedicada a los personajes, incluida la sección especial relativa a la cantante virtual **Sharon Apple**, coprotagonista de esta historia.

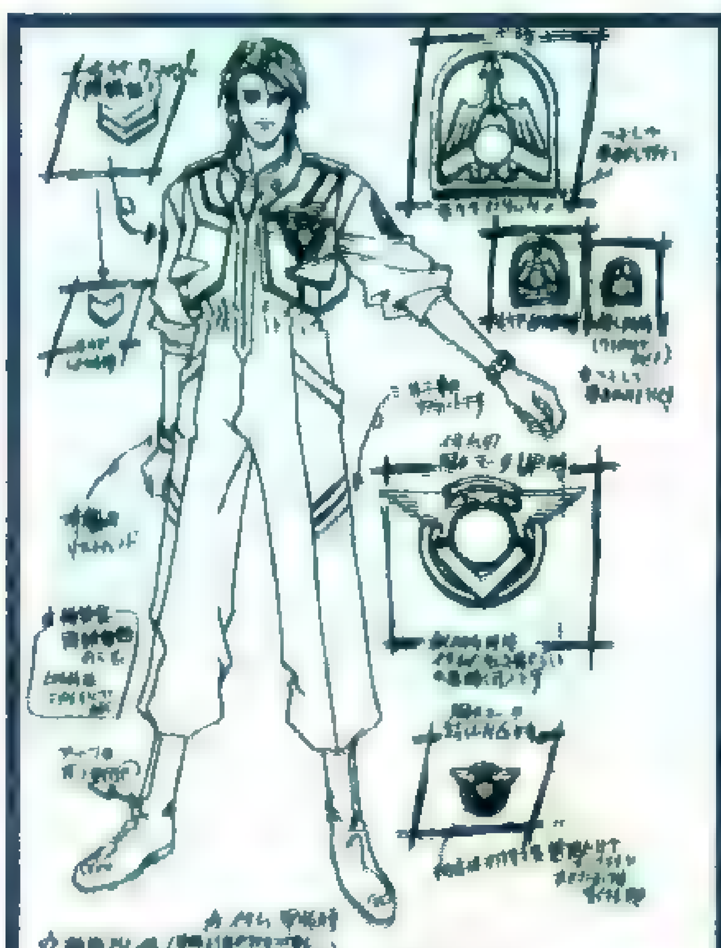
Es que, en realidad, este ejemplar es un **animé book** disfrazado (libros muy populares en **Japón** que resumen con fotitos y explicaciones al pie un animé o film determinado) por lo que la mayor parte del mismo está dedicado a resumirnos qué pasa en la peli, y sus autores no se esfuerzan demasiado por salirse de esta temática. Sin embargo, son destacables las ilustraciones conceptuales que más tarde dieran origen a las persecuciones aéreas por el desierto del planeta **Eden**, las instalaciones de la **Base New Edwards** y una buena cantidad de páginas relatando las experiencias del inventor de las valkyrias -**Shoji Kawamori**- en la base militar norteamericana que le sirviera de inspiración para elaborar el argumento de esta historia, amén de un extenso reportaje, que está obviamente en japonés, y un apartado especial dedicado a las técnicas de CGI utilizadas para lograr ciertos efectos que hoy por hoy lucen un poco toscos, producto del avance constante en esta materia.











AIKA PERFECT FILES

DISEÑOS	DE SEDA FINA
PAG COLOR	LAS JUSTAS
PAG B/N	SE TOLERAN
POSTERS	UNO
REPORTAJES	NINGUNO

70 %



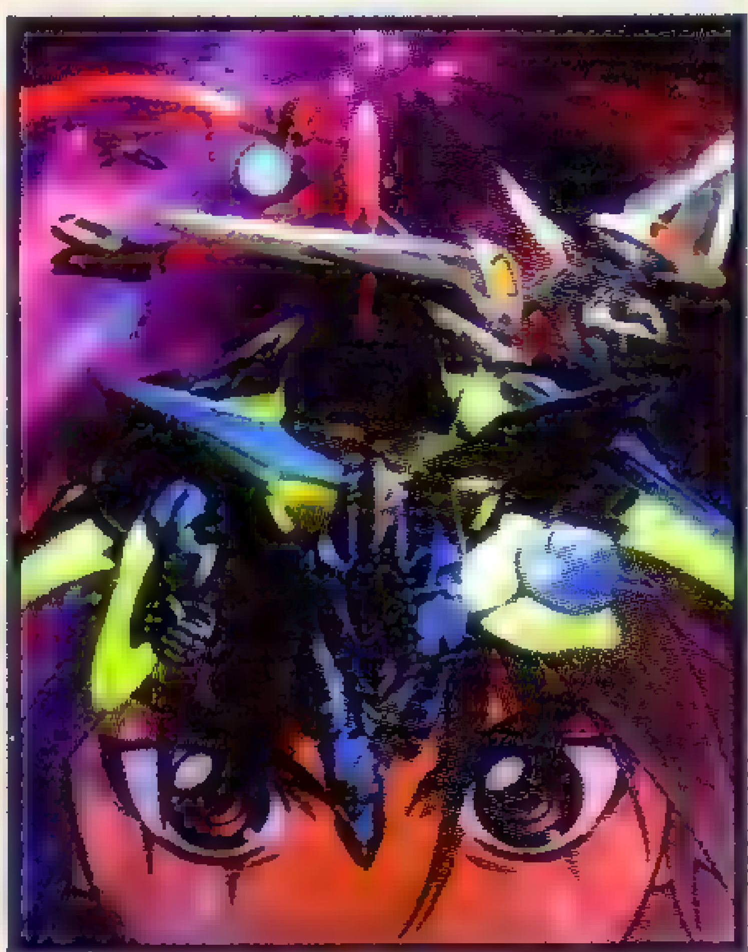
MACROSS PLUS MOVIE EDDITION

DISEÑOS	HURRA!
PAG COLOR	POCAS
PAG B/N	MUCHAS
POSTERS	NI UNO
REPORTAJES	LEGIBLES

70 %

TERMINAL DOGMA

Silicon Graphics y chicas con siliconas es lo que ofrece Vandread, la nueva serie del Studio Gonzo.



Vandread parece haber sido recientemente adquirida por la empresa norteamericana Media Blasters, por lo que hay chances de ver esta serie algún día en televisión.



Tras haber visto **Gatekeepers** para el informe que les ofrecimos en el número anterior, me quedaba una deuda de honor con los chicos del **Studio Gonzo** (a algunos de ellos tal vez los hayan conocido a través del documental sobre **Ao no Roku-go/Blue Sub #6** que pasan bastante seguido en **Locomotion**) y decidí darles una oportunidad.

La misma fue breve, casi fugaz, ya que al poner un episodio al azar y ver un combate con los mecas más espantosos que había visto en mi vida (bueno, casi los más espantosos ya que otra serie parecida '**Candidate For Goddes**' ostenta los peores maniquíes flotantes 3D de la historia del animé) apagué la video horrorizado. Ya tenía claro que en **Gonzo** no se calentaban mucho por buscar buenos guiones para sus historias, pero se venían defendiendo bastante bien en el aspecto infográfico y eso los hacía queribles.

Vandread en cambio grabó a fuego en mis retinas unas serpentinas de luz fluo hiper-descontroladas que me persiguieron buena parte de la noche, no solo por las pesadillas que esos diseños de naves tan feos provocaron en mi inconsciente, sino porque a pesar de mi férrea voluntad sabía que iba a volver a poner la cassette para ver más de esos relámpagos de colores que hacían parecer a los vertiginosos combates de **Star Trek** como una carrera de caracoles con obstáculos.

Y como de nosotros depende que las profesías se cumplan, vi el primer episodio, el segundo y el tercero. Antes de darme cuenta iba por el sexto y aún tenía ganas de más.

Mi mente tomaba apuntes en los momentos en que la animación otorgaba una tregua en vistas al informe que se hacía irresistible: 'Los diseños de las naves son terribles, de mal gusto, impersonales, estáticos, mal animados y hasta ofensivos...'. 'La historia no aporta nada nuevo, es otro remix de **Macross** y **Nadesico**...'

Era evidente que si sólo me hubiera enganchado con la serie por lo feo que era, mi romance con ella no hubiera ido más allá de una veintena de minutos.

Sin embargo ahí estaba, siendo patéticamente consciente de que mis pies se sacudían con histeria apenas disimulada y que si seguía apretando tan fuerte el control remoto las pilas saltarían hasta enterrármelas en la frente.

Probablemente se estarán preguntando si ya habré limado del todo pero es que yo estaba siendo testigo de algo que ustedes por ahora desconocen pero de lo que se van a enterar muy pronto.

La clave de todo este asunto es cómo habían hecho los dibujantes de esta empresa para seducirme con un animé de ciencia-ficción sin aparente historia ni diseños respetables.

Pisando el palito

Así es, queridos lectores; el truco que usaron los amigochis de **Gonzo** es el más viejo del universo y como todos los buenos trucos siempre funciona.

¿A quién le va a importar que los mecas sean feos y hemiplégicos o que la historia se pueda resumir en tres líneas con font estirado, si tenemos una nave toda llena de las minitas más fuertes del cuadrante?

¡Sí, señores, en esta serie hay una nave gigantesca repleta de féminas vestidas con las más excitantes indumentarias, unas que harían palidecer a **7 de 9** al punto de convertirla en un dientudo **Ferengi**!

Bueno, ahora que tengo su atención e implanté en ustedes la semilla de la curiosidad, me voy a permitir aburrirlos un poco en pos de adentrarlos en los detalles de esta historia:

Resulta que en un apartado lugar del cosmos existen dos planetas, uno llamado **Talark** y el otro **Mejay**.

Durante tres generaciones no hubo un solo hombre que pisara **Mejay**, y viceversa en **Talark**.

Pero al igual que en las películas de dinosaurios de **Spielberg**, la naturaleza siempre sigue su curso y las mujeres de **Mejay** dan a luz hermosas niñitas y los varones de **Talark** procrean valerosos chaboncitos.

Lamentablemente, como las minas también son densas por naturaleza un buen día empiezan a molestar a los varones atacando su planeta con naves piratas, aterrorizando a la población masculina y forjando leyendas de muerte y destrucción en su memoria colectiva.

El Imperio de **Talark** decide poner fin al temor infundido por las mujeres y se prepara para lanzar un gigantesco acorazado espacial en pos de ir a ponerle los puntos sobre las íes a las minas.

Hibiki Tokai, un simple operario de una fábrica de robots con aspecto de indiecito pampero decide ganar una apuesta consistente en robarse uno de las mecas, cuyas piezas él mismo montara durante sus fatigosas jornadas de trabajo. El preciado objeto resulta ser un modelo de combate **Bangata**, perteneciente al arsenal que el navío insignia de la armada espacial del Imperio está a punto de

Meia, líder de las piratas de Mejay

invitar al frente de batalla.

Encerrado en la majestuosa nave y descubierto apenas pretende robar menos del robot, **Hibiki** es encarcelado y dispuesto para ejecución con un robotito guardián como única compañía.

Inesperadamente, ataca un grupo de mujeres piratas, haciendo graves daños al acorazado **Ikazuchi**.

Durante una de las explosiones, el guardia robot resulta dañado e **Hibiki** puede escapar de su celda llevándoselo consigo.

Sin pilotos avezados en la lucha con los nuevos mecas **Bangata** (que a decir verdad por su aspecto podrían haberlos bautizado con mejor tino como Batata), las mujeres al mando de la vieja y astuta **Magno Vivan** dominan la situación por completo y en tiempo récord.

Imposibilitado de hacerles frente al líder de la nave enemiga, **Ikazuchi** decide huir con sus primeros oficiales separando el gigantesco navío espacial en dos. Mientras él y un puñado de sus hombres salvan el pellejo, **Hibiki** y buena parte de los soldados quedan a merced del enemigo en minifalda, que no está interesado en ellos sino en la tecnología de la nave.

Hibiki emprende la búsqueda de su 'batata' cuando, cerca del reactor de la nave, tiene lugar una explosión de energía en el núcleo 'pexis' que lo deja fuera de combate.

Perpleja y emocionada, **Dita** trata de evitar que **Hibiki** salga corriendo del espanto, a pesar de que ella es muy bonita y de generosos atributos una vez que se saca el diabólico mameluco de combate.

Finalmente, el reactor se descontrola y todos los que estaban a bordo de la nave (un montón de chicas y sólo tres varones) son transportados a otro sector del infinito.

El extraño fenómeno además altera la composición y forma de las naves tanto de las mujeres como de los hombres y, como si eso fuera poco, fusiona el transporte de asalto **Mejay** con los restos de la **Ikazuchi**, generando un nuevo vehículo bastante parecido a las naves del universo **Trek**, la cual más adelante será bautizada como **Nirvana**.

Con el tiempo y bajo la amenaza de un extraño y desconocido enemigo, las hurañas muchachas verán con mejores ojos la compañía masculina, especialmente gracias a la [illegible] y conocimientos médicos de **Duero Mc File**, la habilidad para pilotar la **Nirvana** demostrada por **Bart Garsus** (a ser el puente de mando de tecnología **Talark** es el único que puede controlarla) y por supuesto **Hibiki**, quien con su batata ahora mejorada resulta ser todo un dolor de cabeza para los aliens enemigos que merodean el cuadrante.

Más adelante descubriremos que el **Bangata** (o **Vanguard**) del chico es capaz de acoplarse con las navecitas cazas de las chicas (los **Dreads**) como si inseminara al meca femenino. Así surge tras una explosión de luz el robot que da nombre a la serie, el **Vandread**, que no es bonito ni mucho menos, pero que por lo menos tiene el poder bélico suficiente como para poner a raya al misterioso enemigo que acecha a nuestros héroes mientras emprenden viaje rumbo a casa.

¿Piezas de repuesto?

Luego de esta breve reseña, nos queda pasar revista a los hechos y circunstancias que hacen de esta serie algo mucho mejor de lo que les comenté al principio de la nota.

En ese lugar, durante buena parte de los trece capítulos de esta primera parte (hay una segunda en preparación) tendremos la intriga de saber si **Hibiki** solo apareará su meca con **Dita** o si también lo hará con la rubia infernal **BC** o con la resentida de **Meia** y por ende descubrir qué formas extrañas tendrán las nuevas naves resultantes, amén de que la conjunción robótica permite que los pilotos compartan el estrecho espacio en la cabina, lo que da para otras actividades...

Además, los combates contra la raza que pretende exterminar a la **Nirvana** y a toda su tripulación se ponen verdaderamente alucinantes, aún, los diseños siguen siendo igual de feos que siempre pero se mueven tan rápido y disparan tantos misiles y rayos que nos terminan encantando. El 2D y la animación 'tradicional' es impecable, fluida y llena de sorpresas, al mejor estilo **Blue Sub**.

Por otra parte, la problemática de la procreación de ambas razas y el descubrimiento de que son descendientes de una misma nave generacional terrestre está bien tratada y no es mezquina en explicaciones, lo cual hace que la historia sea más sólida; estos detalles sumados a que cada uno de los personajes brilla con luz propia (con excepción del protagonista, que es medio cabeza) hacen que uno se termine enganchando indefectiblemente con esta serie. Sus creadores aseguraron que iban a haber ciento cincuenta jovencitas en la historia. A pesar de haberme esforzado, no llegué a contar más de una veintena; sin embargo, cada una de ellas alegra la vida y hay para todos los gustos.

Encontraremos desde el clásico prototipo **Rei Ayanami** (encarnada por **Meia Giborn**), hasta las diosas **Beldandy** (**Dita**) y **Skuld** (**BC**), pero atención que las coincidencias son meramente superficiales ya que todas tienen una personalidad muy bien trabajada y apuntalan correctamente la historia.

Llegando al final se dejan entrever las verdaderas intenciones de la raza enemiga, al utilizar como interfase de comunicación al robot mascota de la nave, y les aseguro que cuando descubran el secreto del **Vandread**, que obviamente no les vamos a adelantar, les va a correr un sudor frío por la espalda...

Quedan muchos cabos sueltos que habrán de esclarecerse, esperamos, cuando salga al aire la nueva temporada de esta serie.



EL REPORTE DE GLOBAL



VANDREAD

ANIMACION 2D	PERFECTA
GUION	CON LO JUSTO
PERSONAJES	CURVILINEOS
MECAS	ESPANTOSOS
3D	EXCESIVO

85 %

Hibiki y **Dita**, los protagonistas del 'primer encuentro'.

Meia Gisborn y Magno Vivan

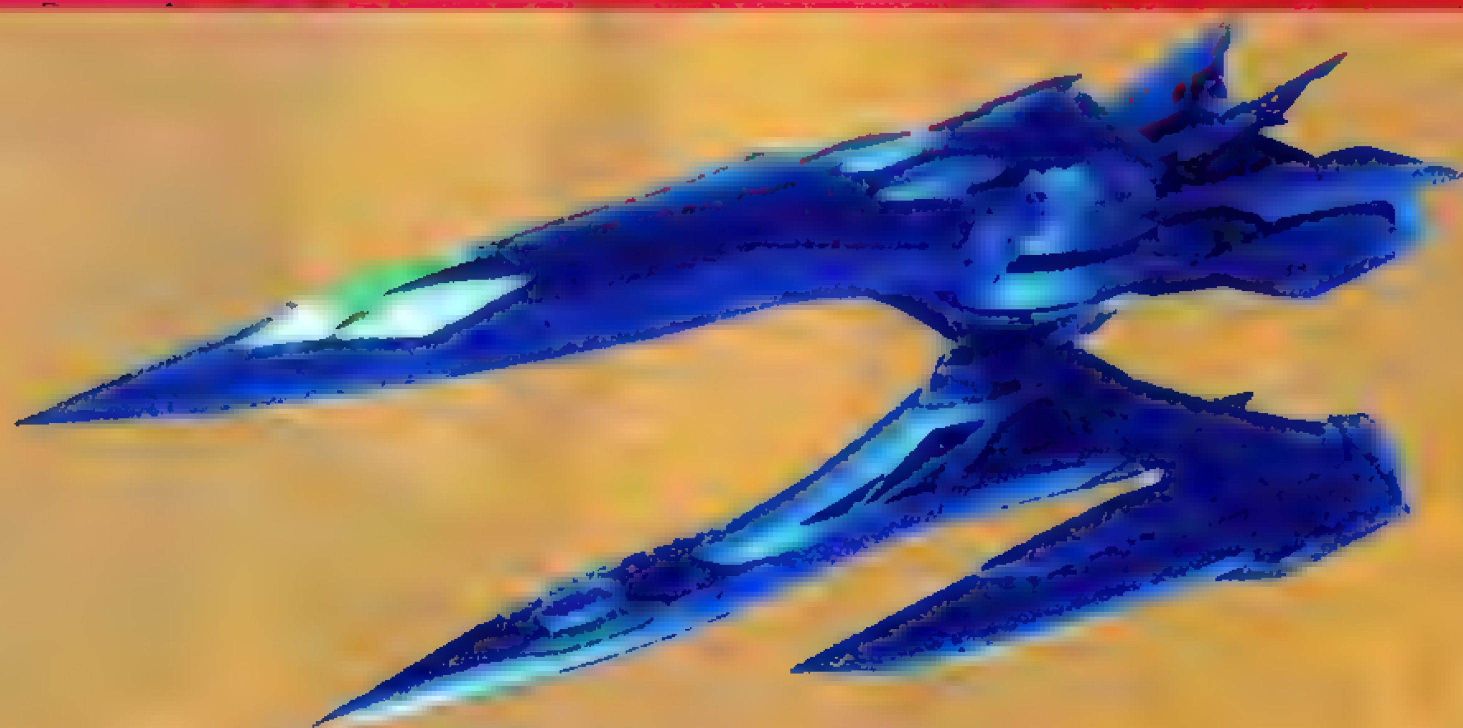


Esta chica tiene unos cuantos mambos que resolver derivados de la terrible forma en que murieron sus progenitores (ambos mujeres obviamente, aunque una tiene un aire a **Gendo** que mete miedo) y de la responsabilidad de estos para con una trajedia que se llevó cientos de vidas humanas.

Al quedar huérfana es adoptada por **Magno Vivan**, quien le proporciona algo de contención y por supuesto el debido entrenamiento en las artes de la piratería.

En el momento en que se nos narra la historia la muchachita se desempeña como líder del grupo de ataque de la **Nirvana** y es más amarga que sopa de espárragos, sin embargo está para darle hasta morir. La que más cerca de ella está es la jefa de todas las piratas que va vestida de lechuzón todo el tiempo. Es una vieja copada que no tiene un pelo de tonta y es una de las legendarias tripulantes de la nave generacional que escapara de la **Tierra**.







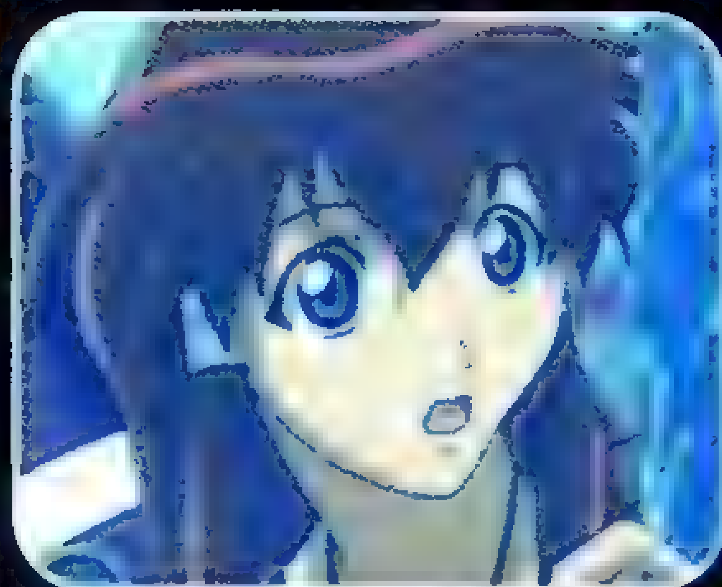
[illegible] **Talark** [illegible] **Mejer** [illegible] **Pexis** [illegible] **Nirvana**.

[illegible]

[illegible] **Vandread** [illegible] **Dread** [illegible] **Dita** [illegible] **Hibiki Tokai**.

[illegible] **Vandread** [illegible]

Dita Liebely



La protagonista de la historia es una chica de buen corazón pero con escasa materia gris, pero por lo menos se hace cargo de su falta de inteligencia y no lo disimula.

Se enamora inmediatamente de **Hibiki** tras su primer encuentro entre un varón y una mujer en varias generaciones.

Hibiki no se la banca porque casi siempre lo anda siguiendo y es bastante pesada, sin embargo debajo de esa camisola ridícula tiene lo suyo. ¡Si el pibe se pusiera un poco más las pilas la pasaría mucho mejor!

Ella pilotea un **Dread** que le queda bastante bonito después de la extraña conversión que sufren todos los mecas de la nave. El **Dread**, al combinarse con la nave del protagonista, se convierte en el **Vandread** más poderoso de todos.

Hacia el final de la serie la relación entre ambos parece ser más prometedora pero no se dan muchos detalles sobre qué tan íntima llega a ser la misma.

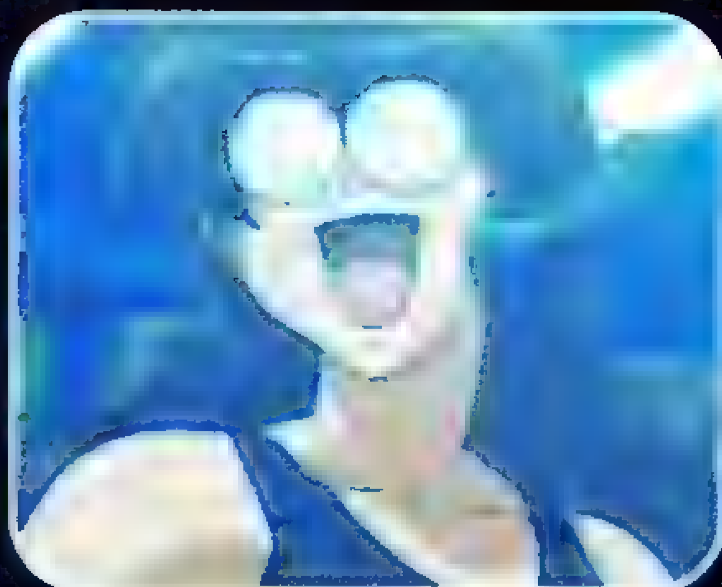


Bart Garsus



Es el segundo elemento masculino a bordo de la **Nirvana**. Por equivocación y por tratar de pasarse de listo, termina como piloto de la misma ya que la unidad de comando sólo puede ser operada por un digno ejemplar del planeta de **Talark**.

Parfeit Balblair



Esta cuatro ojos de vez en cuando pela meluco y deja boquiabierto a nuestro querido **Doctor Mc File**. Es la ingeniero jefe de la **Nirvana** y la tiene más clara que **Geordi Laforge** en eso de batir antimateria, atornillar los motores de impulso y soldar los cables sin quemarse los dedos.



Hibiki Tokai







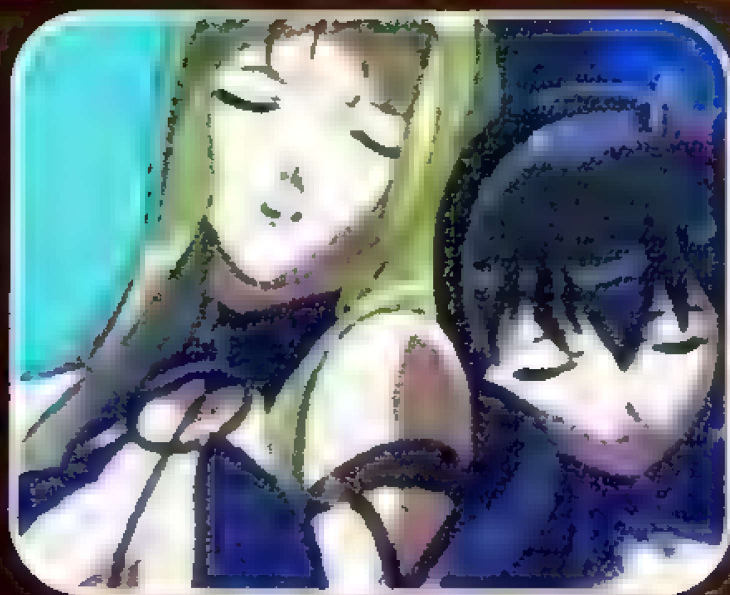
En su planeta natal **Hibiki** era un mero trabajador en una línea de montaje de una fábrica de robots. Un día sus camaradas lo desafían a robarse uno y el infeliz decide llevar a cabo un plan para llevarse un meca **Bangara** en el bolsillo el mismo día que se celebra el lanzamiento de la última ofensiva de Taaraku para atacar a las mujeres.

El destino querrá que el joven sea uno de los tres únicos hombres dentro de la nave fusionada y comandada por las féminas. Por querer dárselas de piloto de combate lo obligan a salir con su meca y, sin querer, prueba que es bueno en eso de darle duro a los desconocidos enemigos.

Durante un enfrentamiento, accidentalmente descubre que su **Bangata** puede fusionarse con las mecas de las mujeres dando lugar a un mega robot poseedor de un poderosísimo cañón de energía que les da macita a todos los cangrejos espaciales. El azar quizo que la primera de estas 'combinaciones' se diera con **Dita**, pero a partir de ahí la infartante **Jura** se muere de ganas por voltearse al pibe (en términos estrictamente robóticos, se entiende)... ¡pero ella no es la última de la lista!



Jura Basil Elden



Es una rubia infernal que arde de deseos de que **Hibiki** se 'combine' con ella y así descubrir el potencial de su **Dread**. Tras muchos intentos logra convencer al piloto para que ambos mecas se acoplen y el resultado deja perplejos a todos y la pone furiosa a ella, quien no reprime sus ganas de matar a **Hibiki**. Luego, en combate, el segundo **Vandread** demuestra no ser tan poca cosa como parecía.



Buzam A Calessa (BC)



Esta chiruza de mal genio es la primera al mando de la nave y se la pasa dando órdenes todo el tiempo. No es que sea precisamente una luz en cuestiones estratégicas pero se ve que su carácter rudo y gélido la hace la más apta para tomar decisiones en el momento en que de éstas depende la supervivencia del resto de sus compañeras (y compañeros). ¡Vendría a ser como el **Número Uno** con peluca, tetas y más flaca, mucho más flaca!

Barnette Orangello



A esta muchachita la pone de muy mal humor cualquier tema referido a los hombres y se saca mal cuando el staff varonil de la nave quiere hacer las cosas por su cuenta y deja a las minas pagando. Llegado el momento liderará un movimiento armado dentro de la **Nirvana** con el objetivo de mantener aislados a **Hibiki**, **Duero** y **Bart** al punto que llegará a oponerse a la vieja lechuza.



Duero Mc File



El Doctor es tan chapudo que no sólo tiene fascinada a buena parte de la tripulación de la **Nirvana** sino que también en su planeta debió haber roto más de un corazón. No entiende nada de la naturaleza de las mujeres y está intrigado por su fisonomía y comportamiento; sin embargo, le tira onda de vez en cuando a **Hibiki**, ¡no sea cosa que las minitas le corten el rostro! Está re metejoneado con **Parfait** y ésta se lo apura cada vez que tiene ocasión, aunque el buen tordo es un caballero ante todo y medio lenteja en cuestión de levante...

TERMINAL DOGMA

Sorprendentemente, Fox Kids empezó a apostar fuerte al animé. ¡Tengan a mano las dos últimas patentes y la luz de giro en regla porque los Patlabors ahora te paran en la ruta!

LOS REAL ROBOTS



Este es el **Nu Gundam** concebido por **Yukata Izubuchi** (posterior miembro del equipo **Headgear/Patlabor**) para el film **Char Counter-attack**. El diseño causó tanto impacto que de golpe y porrazo todos los dibujantes empezaron a abandonar a sus redondeados e insectiformes hombres de metal por robots más humanoides y específicos.



La Película fue estrenada en **Fox Kids** el 24 de febrero pasado doblada al castellano (con Sap en japonés). La versión emitida fue impecable, hasta los créditos finales fueron traducidos a nuestro idioma. Lástima que le pusieron '**Alfonso**' al **Ingram**.

El **Japón** de la década del 70 era muy similar al Occidente, un imperio de oxfords y patillas, de insípida música disco y drogas alucinógenas, y más que nada (por lo menos para nosotros) de rechonchos robots, de vivos colores y dudosa construcción, flotando por el cielo y surcando el espacio.

Entendíamos que así sería el futuro.

Todos, hasta el más inepto de [illegible] tendríamos nuestro robot, y haríamos nuestra parte para detener al alienígena invasor y salvar la **Tierra**, bramando románticas consignas en el fragor de la lucha.

En 1979, el más duradero de los paladines vendría a pincharnos el globo de aluminio. '**Mobile Suit Gundam**' nos mostraba grises robots de corte realista, luchando para sobrevivir en medio de una guerra entre colonias espaciales en un futuro lejano.

Gundam [illegible] que nuestros sueños coloridos [illegible] vez existieran gigantes mecánicos serían como los **Mobile Suits**: li[illegible]

Esta reformulación del concepto robot no terminó con **Gundam**.

Ryusuke Takahashi, precursor del animé denso de nuestros tiempos, perfeccionó el concepto del '**Real Robot**' con sus series **Sun Fang Dougram** y **Armored Trooper Votoms**.

Estos mecas no solo eran realistas, sino que estaban diseñados con fines específicos (de combate, utilitarios y hasta policías, como veremos más adelante).

Gundam había mantenido ese elemento adolescente del robot que lo elegía a uno, que le confirmaba que, para sorpresa de todos, uno era un **Newtype**, mejor que los otros desde nacimiento, y por elección del Dios Robot.

El amigo de metal tenía que madurar alguna vez, y con los aportes de **Takahashi** se le limpia el cutis, su voz se hace más grave y le terminan de crecer los pelitos del pecho.

Mamoru Oshii era en ese entonces un loco jovenzuelo, que dirigía todo el animé que podía, desde la serie animada de **Urusei Yatsura** (**Lum**) hasta **Dallos** (¡el primer ova de la historia!).

Enamorado del concepto de los '**Real Robots**', se unió un grupo de jóvenes creadores dispuestos a escribir la historia definitiva de este género.

Headgear

El grupo se llamó **Headgear**, y era un dream team de personalidades del animé.

Sus fundadores eran **Masami Yuuki** (autor por esos tiempos del muy popular **Assemble Insert**) y **Yutaka Izubuchi** (diseñador de mecas, creador del imponente **Nu Gundam** de la película que cierra el eje narrativo de la primera saga de **Gundam: Char's Counter-attack**).

A estos luego se agregaron una joven **Akemi Takada** (diseñadora de personajes **Kimagure Orange Road**) y su marido, el guionista **Kazunori Itoh**.

Con **Oshii** en la banda estaban listos para crear una serie de robots que estuviera a años luz de las demás.

Yuuki había estado desarrollando la idea de un cuerpo policial robótico hacia tiempo.

Con **Izubuchi** habían esbozado los mechas (los '**Ingrams**') y ya habían vendido la idea a **Shogakukan**, que empezaría a publicar **Kido Keisatsu Patlabor** a principios de 1988.

Oshii, **Takada** e **Itoh**, entusiasmados con el concepto del manga, terminaron el primer ova (financiados por **Tokuma Shoten** y **Bandai**) casi al mismo tiempo que saliera publicado el manga.

Patlabor fue un éxito más grande del que se imaginaban.

El manga se publicó hasta 1994, y fue inspiración de una serie de 23 ovas y una serie de TV (la primera basada en ovas) de 47 capítulos, además de las conocidas películas de 1990 y 1993.

La historia

Noa Izumi es una amante de los robots, que se une a la Policía Metropolitana de Tokyo para tener su propio **Ingram**, al que llamará '**Alphonse**' (en la versión doblada de la película le dicen '**Alfonso**' y obviamente por más que uno esté viendo la tele con aire parsimonioso no puede evitar una sonrisa recordando al ex presidente, aunque presumiblemente ta[illegible]bién sea un home[illegible] **Alfonso de Grazia**, actor argentino que hizo de cana corrupto [illegible] memorables [illegible] con **Rodolfo Ranni**).

La división a la que asignan a **Izumi** es la **SV2**, o '**Vehículos Especiales 2**', junto al hacker frustrado **Shige**, el gatillo fácil **Ota**, y otros exponentes de la bonaerense nipona.

El oficial a cargo de esta patrulla motorizada es el jefe **Kiichi Goto**, que detrás de una lacónica máscara esconde una poderosa mente analítica y agudos instintos policíacos, pero todos saben que en realidad el verdadero capanga es el viejito ladino **Sasaki**, que está resignado a liderar las que probablemente sean las fuerzas policiales más incompetentes del Sol Naciente.

Supuestamente, las actividades de la **Mobile Police** consisten en defender la ciudad de **Tokyo** de todas las amenazas relacionadas con robots -**labors**- fuera de [illegible]

A [illegible] **Labors** [illegible]os, o grupos terroristas amenazan con ensuciar las calles de la ciudad (en **Japón** hay ciertas ofensas que se pagan con la muerte).

Pero en la mayoría de [illegible]dios, la **Mobile Police** [illegible] enfrentarse con casos policiales comunes, en los que nunca queda claro qué función cumplen los aparatosos vigilantes gigant[illegible]

Es que **Patlabor** en realidad

no es una serie de robots, sino una serie policial común y corriente.

Es **Chips**, pero con una minita haciendo de **Ponch** y un gordo gatillo fácil de **Jon Baker** (aunque ahí no hay tanta diferencia, sobre todo después de haber visto **Chips 99**).

Por eso, no esperen violencia indiscriminada ni románticos tiroteos a lo **John Woo**, porque ésta es una historia de policías blandos que no pueden esperar a estar fuera de servicio para lustrar sus robots, irse con sus esposas (con las de carne y hueso) o pasear melancólicamente por las calles de **Tokyo**.

El manga original (que está editado en **España**, así que lo pueden leer de ojito en todas las comiquerías del barrio) es casi insoportablemente lento.

No es que los personajes sean aburridos, pero son lo único que hay.

Gente charlando en un galpón en el medio de la nada con robots gigantes de fondo, desesperados por un adolescente de sangre caliente que los pilotee hacia la gloria; pero como sus autores los hicieron tipo '**Real Robots**', se pilotan cinco páginas por tomo de trescientas, y el resto de la serie les miden el aceite y les planchan las abolladuras en la chapa.

Volviendo a los personajes, estos son excelentes, complejos y profundos, variados e interesantes.

Goto es lejos el más original, y su relación con **Shinobu Nagumo**, encargada de la sección 1, está magistralmente manejada por el guionista **Masami Yuuki**, que después de esta historia de robots que, insistimos, no es de robots, creó la exitosísima '**Grooming Up**', una de caballos que también es de todo menos de caballos.

El animé

El primer ova de **Patlabor** (publicado en abril de 1988) empieza de la misma manera que el manga, con la flamante **Tte. Izumi** visitando la seccional de la que formará parte y conociendo a sus compañeritos de azul.

Un desacatao roba un nuevo modelo de **Ingram** y **Noa** debe partir en loca carrera a capturarlo.

Los diseños de **Akemi Takada** son tan buenos como en los mejores momentos de **Kimagure**, pero acá disfrutan de una animación esplendorosa, aunque algo limitada.

Itoh y **Oshii** saben perfectamente cómo equilibrar la comedia y la acción, y sorprende la realista fluidez de los fabulosos **Ingrams** de **Izubuchi**.

El segundo ova, '**Long Shot**', presenta a **Kanuka Clancy**, comandante de la Policía de **New York**, que viene a proteger al intendente de esa ciudad en visita oficial, y decide quedarse seis meses para trabajar con **Labors** en la **SV2**.

'**El truco de los 450 millones de años**' es el tercer episodio de la serie, y empiezan a aparecer los alocados toques absurdos que caracterizaban las películas de **Urusei Yatsura** dirigidas y escritas por **Oshii**, con científicos locos, proyectos gubernamentales fallidos y autos que desaparecen en la bahía de **Tokyo**.

A ésta le siguió '**La tragedia de L**', una historia sin robots, pero con un argumento digno de la dimensión desconocida, y los episodios 5 y 6 que cuentan una atrapante historia en dos partes, '**El día más largo de la Sección 2**'.

'**Hacia el norte, Sección de Vehículos Especiales**', último volúmen de la primera tanda de ovas, adapta la historia del **Labor** tipo **Brocken** del manga y los intentos desesperados de la **Sección 2** por recuperarlo. Es un excelente cierre para una serie magistral.

Un mes después del lanzamiento de éste, se estrena la anunciadísima película, creada por **Headgear** en pleno. Los fans hacen cola el día del estreno esperando reírse hasta las lágrimas con su amigueta **Izumi** y revolcarse en las butacas con las trepidantes escenas de acción. Pobres ilusos.

Patlabor: 1999 Tokyo War es oscura y ominosa.

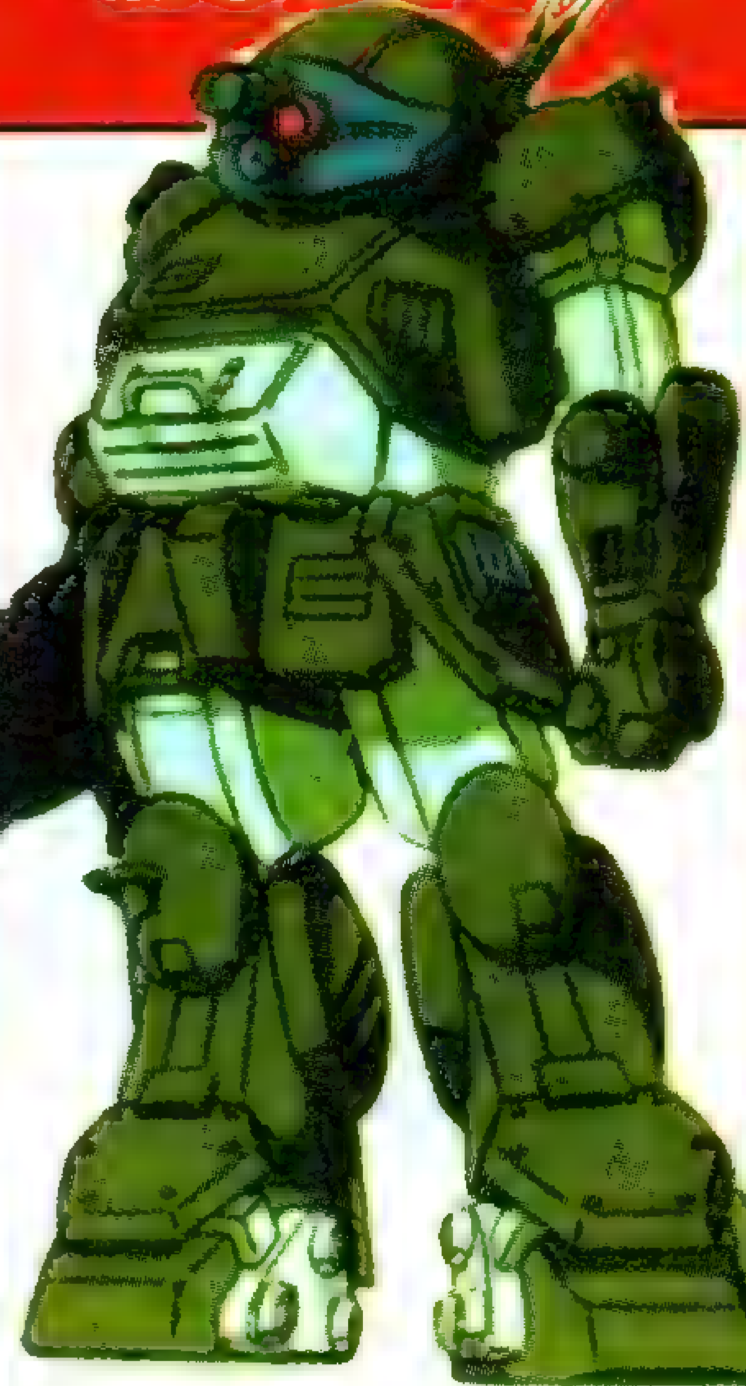
Los personajes están todos por su cuenta, y el protagonista excluyente es **Goto**.

El relajado capitán trata de descifrar las intenciones del genio de las computadoras, un tal **Hoba**, que se suicidó dejando atrás un virus en el



Tapa de la segunda película de Patlabor en su versión española

LOS REAL ROBOTS



Armored Trooper Votoms poseía unos novedosos diseños para su época. Es justo reconocer a esta serie también como una de las precursoras de los robots maduros de los cuales deriva el protagonista abandonado de esta serie.

Noah Izumi e **Ingram 'Alphonse'**

sistema operativo de miles de **Labors** industriales que se volverán locos y atacarán **Tokyo**. Todo esto culmina en una terrible batalla en una fábrica en medio del mar, animada por los dioses.

Esta película (editada en español hace años por **Manga Video**) tiene merecida fama de aburrida, pero si uno conoce a los personajes y está dispuesto a meterse en la historia, puede disfrutarse tanto como la serie de ovas.

La película de **Patlabor** fue un éxito y rápidamente **Bandai** encargó una serie de 26 capítulos que luego se convirtieron en 47.

Esta serie de TV es más fiel a los cómicos ritmos del manga y la animación no le llega ni a los talones a los ovas.

La misma salió al aire entre octubre de 1989 y septiembre del '90, dejando el campo libre para una nueva



MAMORU OSHII



Tras el reciente estreno de su último film 'live action' titulado **Avalon** (actuado todo por polacos y no japoneses como informáramos erróneamente en un número pasado... ejem) es probable que este talentoso creador deje los dibujitos por un buen rato y tal vez para siempre. Ya estaba claro en sus filmes animados que lo que él deseaba en realidad era hacer películas con actores reales y no dibujados; prueba de ello son los largometrajes como **Ghost in the Shell** o **Jin Roh** donde si bien técnicamente son maravillosos, adolecen de una falta de espíritu notable y no logran ocultar el querer ser lo que no son.

Nacido en 1951 en la ciudad de **Tokyo**, estudió cine antes de empezar a trabajar en 1975 en la que por aquel entonces era una de las mayores compañías de la industria: **Tatsunoko Productions**, lugar donde rápidamente le pusieron una cinta adhesiva en la boca, lo dotaron de un lápiz y una silla y lo clavaron en la línea de montaje de **Gatchaman II** (**Fuerza G**).

El excesivo diálogo y el hincapié en conflictos sociales pasados de moda es también la obsesión de **Oshii**, un genio para algunos, un creído para otros que hasta tuvo la falta de tacto de tratar a **Hayao Miyazaki** (**Totoro**, **Porco Rosso**, **Mononoke Hime**) como de animador poco talentoso y demasiado viejo para la industria.

Capitán Kiichi Goto y Shinobu Nagumo

El capitán de la Segunda Unidad es un tipo que tiene la calma y el temple del que ya las vivió todas. Es el cerebro detrás de los brutos a su cargo y suele preocuparse por sus oficiales tal vez más de la cuenta, aunque rara vez lo demuestra.

El jefe está profundamente enamorado de la líder de la Primera Unidad, **Shinobu Nagumo**, y aunque ella a veces le da cabida ninguno de los dos exponen su situación amorosa abiertamente ante los demás y mucho menos ante sus subordinados. Aunque la unidad a su cargo es mucho más eficiente que la de **Goto** no logra que sus superiores aprueben la compra de nuevos Labors para su grupo, que sigue usando unos viejos **Asuka 96 Taisho** en lugar de los modelos **Ingram** como el Noa y sus compañeros.



Mikiyasu Shinshi, Hiromi Yamazaki, Shigeo Shiba y Takuo Kumagami



Son los personajes secundarios de la serie.

El primero bien podría pasar por un banquero o por un poste de luz por lo calmo que es en apariencia, pero a veces se saca y se descontrola intempestivamente.

El segundo es un gigantón buenudo y alegre que hace de apoyo 'terrestre' ya que no hay robot en el que entre. Comparte con **Noa** la pasión por cultivar tomates y capturar malechores.

El tercer oficial es un jóven hábil con las computadoras y de la mecánica en general.

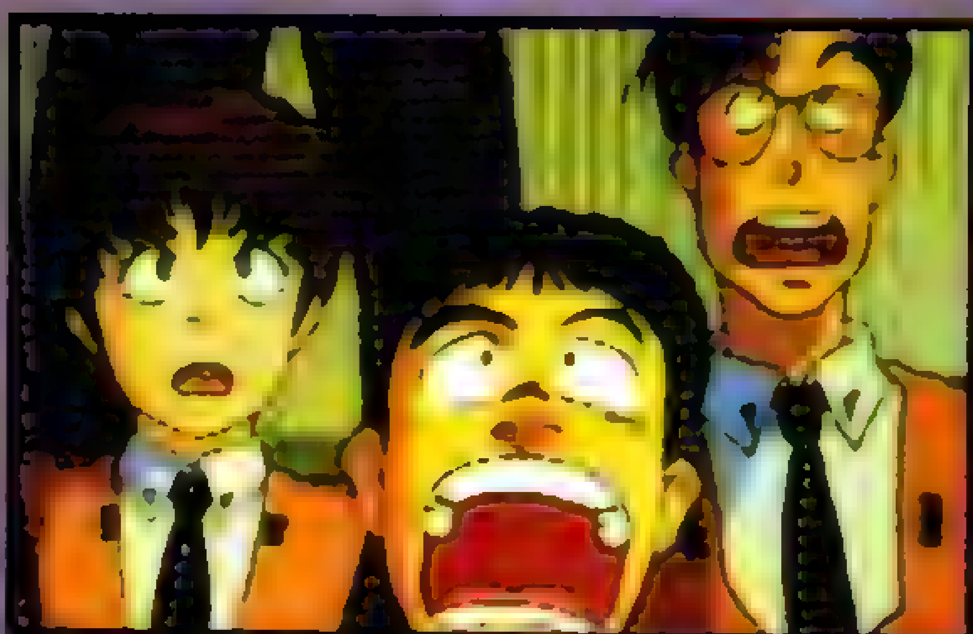
Finalmente tenemos a una chica proveniente de una fuerza especial con base en **Hong Kong**. Al igual que **Kanuka Clancey** tiene el grado de sargento y no es casualidad que sea elegida como su reemplazo cuando esta vuelve a la ciudad de **Nueva York**.

serie de lanzamientos exclusivos en vídeo que se titulan a llamar **Patlabor-S (Patlabor the New Files** en su edición USA). Se retoma aquí el estilo y el equipo creativo de la serie original, con más acción y menos comedia, y animación muy superior a la vista.

Además, estas ovas no son unitarias como la primera serie, sino que siguen de cerca la historia de la conspiración de **Schaft**, una de esas corporaciones megalomaníacas tan comunes en el animé ochentero.

Especialmente buenas son los episodios 3, "**La guerra más grande**", 10, "**El nombre es amnesia**" y el último, el 16, "**Segundo pelotón, nada mal**".

Patlabor-S se editó mensualmente entre noviembre de 1990 y abril de 1992.



Finalmente, en 1993 **Oshii** realizó **Patlabor 2** (también editado en español), un cierre a esta larguísima historia del [illegible].

Con la **SV2** ya disuelta, **Noa** y **Asuma** trabajan en la empresa **Shinohara** diseñando **Labors**. **Ota** es instructor de la policía, **Shige** es el nuevo director de la **Special Vehicles** y **Shinshi** está retirado con un hijo.

Una acción militar mal coordinada durante una operación antiterrorista resulta en la destrucción de una unidad japonesa.

Su comandante clama venganza y, tres años después, está a punto de lograrlo.

Goto y **Nagumo** regresan a la SV2 y charlan íntimamente bajo la lluvia, mientras gente muy poderosa mueve con hilos invisibles el futuro de **Tokyo**.

Patlabor 2 es pesada, larga y densa. El argumento es excelente y los diálogos muy inteligentes, pero los **Labors** parecen estar de adorno, al punto que tienen más protagonismo los tanques y helicópteros diseñados por **Shoji Kawamori** (nunca nos vamos a cansar de decirlo, el inventor de los aviones transformables de **Macross**).

Lo que más se nota son las ganas de **Oshii** e **Itoh** de hacer una película convencional sin las pautas clásicas y estilísticas del animé.

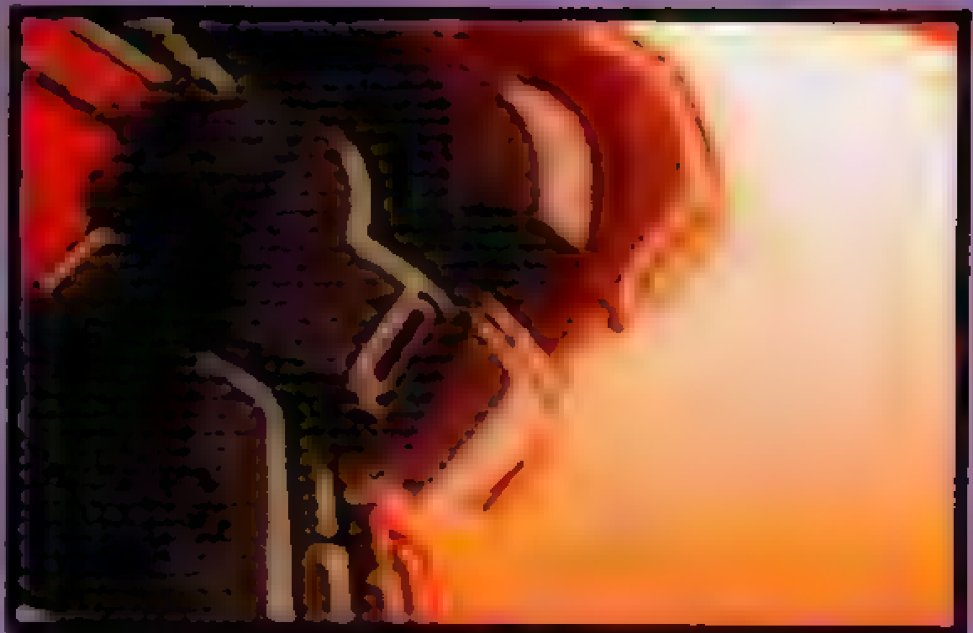
Las dos películas de **Patlabor** forman una trilogía temática con la siguiente obra de esta dupla creativa: "**Ghost in the Shell**".

Las tres cuestionan la confianza que el ser humano pone en las máquinas y adaptan mangas muy populares quitándoles toda intención costumbrista o emocional.

Los protagonistas de esta trilogía (**Goto**, **Kusanagi** y los "villanos" **Hoba** y **Tsuge**) son parte de organizaciones autoritarias y terminan cuestionándolas.

Mamoru Oshii, como **Hideaki Anno**, cada vez se acerca más al cine convencional, y en su última película, "**Avalon**", vuelve a la misma interacción, metiendo a una agente del gobierno en un juego de realidad virtual.







En cuanto a la serie que nos ocupa, **Masami Yuuki** terminó el manga en 1994 con un final alegre bastante alejado de los deprimentes ciudadanos ficticios de **Oshii**, y ya ha dicho claramente que no volverá a dibujarlo.

La separación de **Itoh** y **Akemi Takeda** y la falta de interés de **Oshii** dejaron a **Headgear** en una muy mala posición, pero en los últimos años han surgido dos interesantes adaptaciones de la serie.

Una es un juego de **PlayStation** con diseños nuevos de **Izubuchi** que, según informes exclusivos, es bastante fiel al universo **Patlabor**, por ende, lleva todo el [illegible] del juego.

Otra es la película live action que deja mucho que desear, basada en los primeros ovas y actuada por los peores actores televisivos de **Japón**.

Ni siquiera unos espectaculares Labors generados por computadora la salvan del desastre total. Hace años que **Yuuki** e **Izubuchi** vienen hablando de una próxima película, llamada "**Patlabor XIII**", pero no hay noticias de cuándo se estrenará. Ni **Oshii** ni **Itoh** tienen que ver con el proyecto, así que podemos esperar que tenga más en común con la serie de TV y el manga que con las dos películas anteriores.

Hasta aquí llega este informe introductorio que les entregamos hoy. En los siguientes números iremos analizando más en profundidad los acontecimientos que se sucedan en la serie de televisión a medida que vaya pasando en el aire (en el horario de lunes a viernes a las 19 y 22 hs).

¡Esperamos que disfruten de este estreno que no se da todos los días!

EL MANGA



Fue publicado desde 1988 hasta 1994 por la editorial **Shogakukan** en los famosos tomos mensuales del **Shonen Sunday** y luego recopilado en 22 volúmenes, donde su autor **Masami Yuki** evitó seguir a rajatabla las historias que se estaban desarrollando paralelamente en los ovas. Sin embargo, la serie televisiva que se emitirá a partir de este mes en **Fox Kids** está claramente basada en esta versión.



EL REPORTE DE GLOBAL



PATLABOR TV SERIES

ANIMACION	AFIRMATIVA
GUION	AFIRMATIVO
PERSONAJES	DE UNIFORME
MECAS	EN REGLA
DOCUMENTOS	POR FAVOR

75 %



PATLABOR MOVIE 1

ANIMACION	EXCELENTE
GUION	MUY BUENO
PERSONAJES	[illegible]
MECAS	AL FINAL
3D	UN TOQUE

85 %



PATLABOR TV SERIES

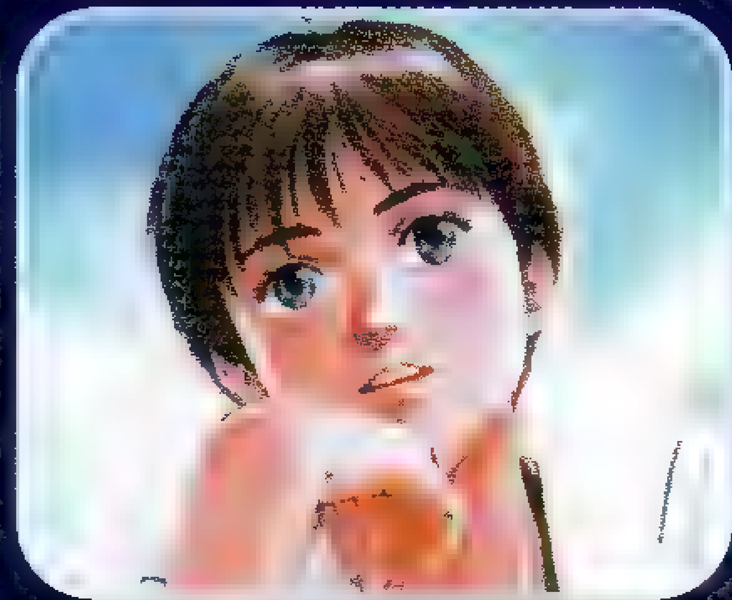
ANIMACION	EXCELENTE
GUION	REPETIDO
PERSONAJES	[illegible]
MECAS	GUARDADITOS
3D	MUY BUENO

80 %



Noa Izumi





Esta chica tiene a los **Labors** metidos entre ceja y ceja por lo que es difícil sacarla de tema. Es una buena piloto y en ocasiones se luce con su '**Alphonse**' (**Alfonso**) a quien bautizará de esta manera por un perrito que tenía cuando era chiquita.

No es la más bonita de la unidad y como además parece no estar muy interesada en otra cosa que no sea pasarle cera a su meca nadie se la quiere levantar, aunque a veces **Asuma Shinohara** le tira onda pero ella se hace la que está en otra, y en verdad lo está ya que su segunda pasión después de su robotito es plantar tomates en la improvisada quinta que tiene en el patio de la taquería.



Kanuka Clancey

Esta morocha impresionante pertenece a las fuerzas policiales de los **Estados Unidos**, donde ostenta el grado de sargento.

Tiene pocas pulgas y sangre fría, lo que infunde respeto ante sus semejantes y subordinados. Se une al grupo al viajar a Japón para recibir un entrenamiento en el manejo de los robots policías pero estira el permiso más de lo necesario...



Asuma Shinohara

Es el hijo del dueño de la industria **Shinohara**, la corporación más importante en el área de la fabricación de robots vigilantes, aunque tiene una pésima relación con su padre, a quien no suele ver muy seguido. Es perceptivo e inteligente, aunque le faltan agallas para tener un poco más de chapa.





Seiichiro Sakaki

Todos lo conocen por el sobrenombre de 'el viejo' y es el tipo con más experiencia del escuadrón. Fuente permanente de todo tipo de consultas y sumamente hábil a la hora de resolver situaciones difíciles, actualmente es el encargado de velar por el mantenimiento de los Labors. No suele salir de la base pero sabe cómo ajustarle las clavijas a todos los mocosetes que ponen en peligro sus preciosos robots.



Isao Ohta

Es un maníaco que se convierte en un salvaje una vez que monta su unidad de patrullaje.

Suele usar la violencia antes que elaborar un pensamiento pero su arrojo e inconsciencia ayuda a que el grupo salga adelante cuando las cosas se ponen densas en las calles de la ciudad de **Tokyo**.





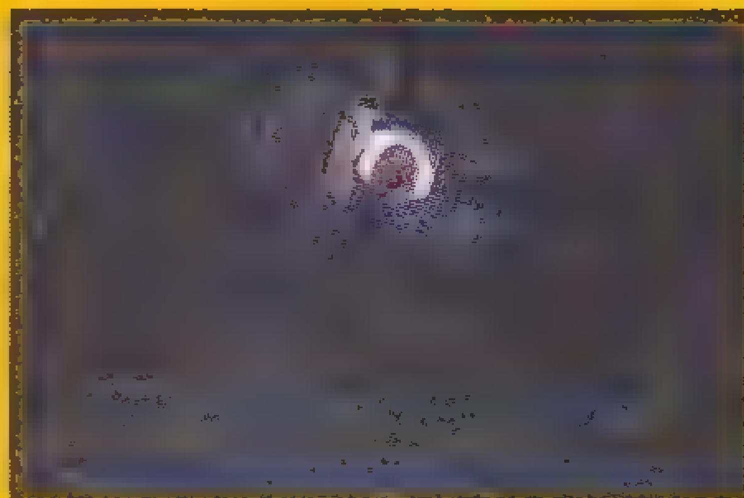
Por Patricio Land

LINK LINK

Compartimos con ustedes las mejores páginas de Internet que hemos encontrado este mes

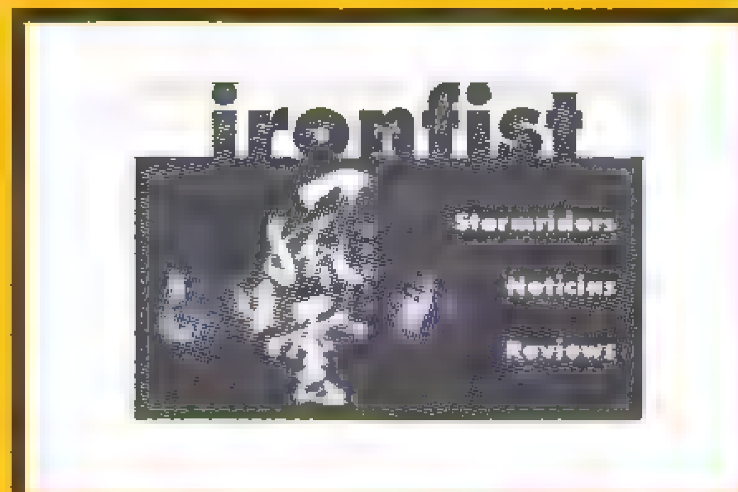
http://www.neobaires.com

Una página nacional dedicada a la cobertura de los distintos aspectos de la cultura pop japonesa. Encontrarán en ella notas sobre **j-pop** (música pop de bandas niponas), filmes de culto honkoneses y chinos, videojuegos (hay mega notita sobre los fichines de **Macross**), animé (el primer número contiene informes sobre **Furi Kuri** y el clásico emplumado de todos los tiempos **Gatchaman/Fuerza G**). ¡En suma, todo lo que se acumula en el cerebro de su principal mentor, **Marcelo Romero**, en un volcado digital que promete renovarse mensualmente!



http://www.ironfisthk.freeservers.com/

Todo lo que quisiste saber sobre cine oriental lo vas a encontrar en este nuevo sitio reconocido internacionalmente como un site afiliado de **Crouchingtiger.com** (la peli que acá se conoce como **El Tigre y el Dragón**). ¡El primer número trae nota central de **Storm Raiders**, el éxito marcial asiático del '98, todas las novedades, reviews, screensavers y muchas promesas para el futuro. Su webmaster es el master de **Ricardo López**, amigo inseparable y ancestral que debuta como columnista en este número! ¡Hurra!



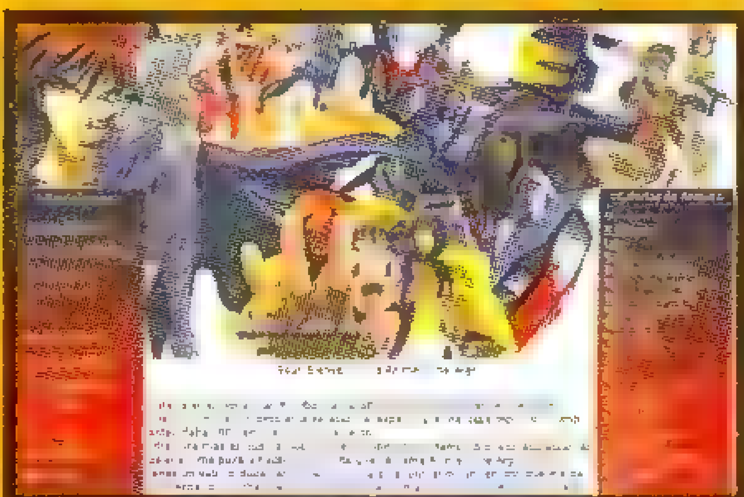
http://akhenaton.tripod.com/index.html

Aunque tal vez piensen que nos volvimos locos y les recomendamos una página digna del canal de cable **Infinito**, estamos muy cuerdos (bueno, tanto como en el número anterior) y les brindamos la dirección donde se encuentra almacenado un manga sorprendente dibujado por el equipo que conforman **Diego Jacob** y **Alejandra Schickendantz**. Además de la historia principal hay galería de dibujos y algunas parodias muy divertidas (sobre todo la de **Seint Seiya**).



http://usuarios.tripod.es/animezonearg/index1.htm

La página que nos brinda **Sebastián Bustamante** les proporcionará una gran cantidad de valiosa información a todos los amantes del japón animado, especialmente sobre las series proyectadas en nuestro país. Hay secciones para todos los gustos, desde encuestas sobre el mejor y peor animé hasta un canal de chat. Además, la última actualización incluye un informe sobre el bochorno de **Fantabaires** con muy buenas fotos de los que asistieron disfrazados.



http://www.harlocksaga.com

La empresa **Central Park Media** acaba de adquirir los derechos de los ovas de la serie de animación **Harlock Saga**, la miniserie de ovas que tiene como protagonista al **Capitán Raimar** y cuya historia está libremente basada en la ópera wagneriana '**El anillo del Nibelungo**'. La página que esta compañía le dedica a la obra es fantástica; incluye diseño de personajes, clips y wallpapers para bajar, reportajes con el autor, **Leji Matsumoto** (el más grande de todos), el director de animación, los dobladistas, etc. ¡Los fanáticos de la Arcadia ya deberían estar allí!



http://www.shueisha.co.jp/cb/kikakufo/seiya2/main1.html

Los fanáticos de los **Caballeros del Zodíaco** se reencontrarán en esta página con sus personajes favoritos, pero en la versión original que su creador **Masami Kurumada** ideara para plasmar a sus paladines en el manga. Parece ser que la editorial **Shueisha** planea reeditar las historietas y nada mejor que hacer una movida internetera para revolver el avispero. Encontrarán en este site cuatro grandes secciones: merchandising, diseños de personajes, arte original y la última, que contiene un resumen de la historia pero como está en japonés puede que no sirva de mucho...



TU SITE

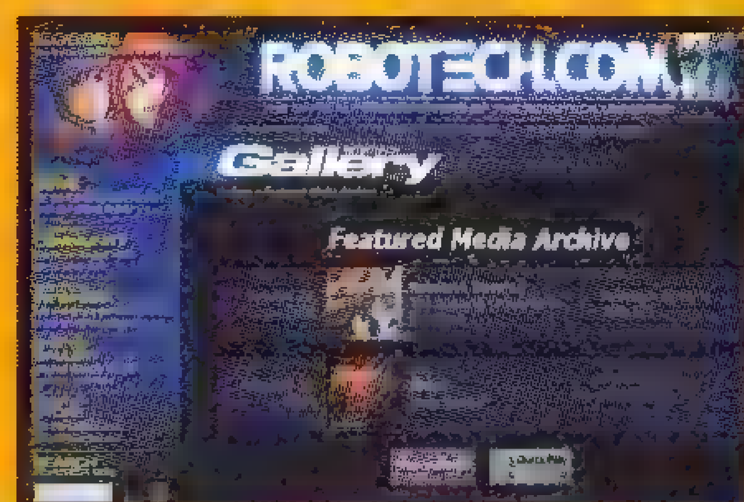
Si estás armando o ya tenés lista tu página y la temática que en ella exponés tiene que ver con las que comentamos en la revista, ¡no dudes en hacérnoslo saber!
Mandanos un mail a

nukemag@ciudad.com.ar

y nosotros nos encargaremos de publicarla en esta sección si tu trabajo merece ser destacado.

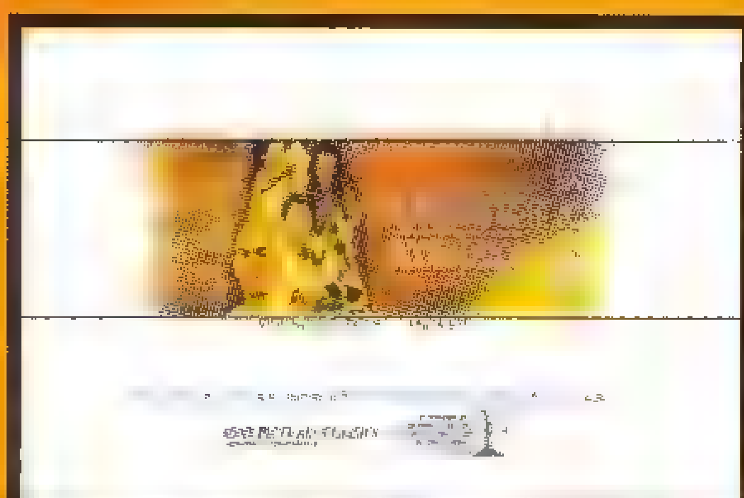
Ya lo habíamos mencionado en números anteriores pero volvemos a hacerlo, ya que el sitio oficial de Robotech ha sido lanzado finalmente y les quedó verdaderamente interesante, sobre todo el arte original de **Iragi Narigai**, los videos, la enciclopedia, los programitas en flash, etc. ¡Ahora sí, no se lo pierdan!

www.robotech.com



Ni se les ocurra perderse **El Tigre y el Dragón**, una maravilla del cine oriental / estadounidense, hecha con sólo 12,5 milloncitos de dólares. Artes marciales, fantasía, violencia, romance, vuelos a lo Matrix, coraje... lo tiene todo, incluso 10 nominaciones al Oscar.

www.crouchingtiger.com



KAWORU
NAGISA



NUKE
TU DOSIS MENSUAL DE ENERGIA FOTONICA


HARUKO
FLCL
P!
NUKE
TU DOSIS MENSUAL DE ENERGIA FOTONICA



NUKE

TU DOSIS MENSUAL DE ENERGIA FOTONICA

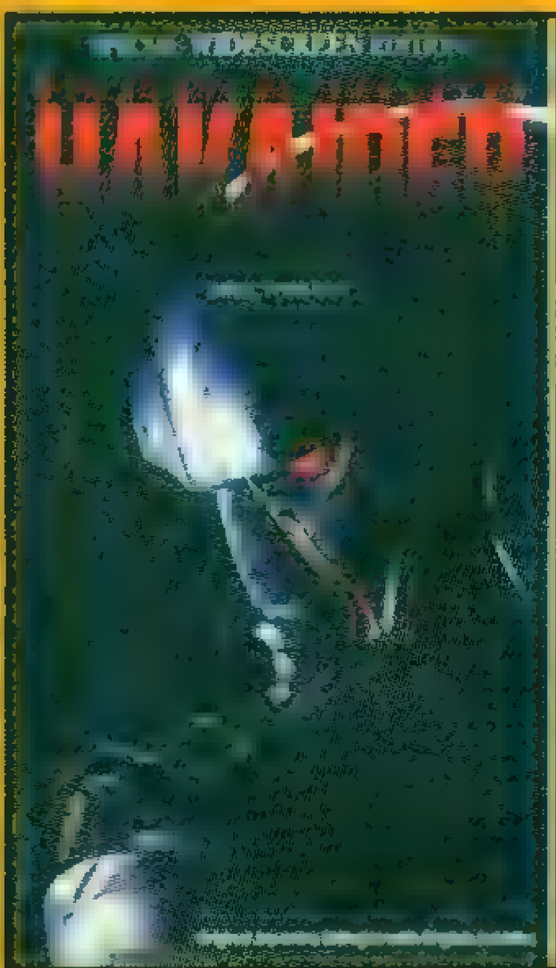

NUKE
TU DOSIS MENSUAL DE ENERGIA FOTONICA

DANDY BLVD

Por Ricardo Lopez

Este es el desfile más alucinante de actores de goma. ¡Hoy recibimos a Jinzoningen Hakaider, un malo que da miedo!





Esta es la tapa del DVD de **Mechanical Violator Hakaider** versión 1995, el robot es poderoso pero el resto de la peli da pena y fue una suerte que nos las prestaran porque para comprarla no daba.



Jiro Okamoto, encarnando a **Hakaider** en su moto. ¡Hasta la vista, baby!

Mechanical Violator Hakaider

ACTUACION	PESIMO..
GUION	NO EXISTE
PERSONAJES	SIN CHAPA
ROBOTOS	COPADOS
COMBATES	TRISTINES

20 % [illegible]

Como todos habrán podido apreciar en el número cinco de esta revista, los señores animadores de **Japón**, haciendo gala de su escasez de ideas, han decidido echar mano a una vieja creación del poderoso **Shotaro Ishimori**, un dibujante desgraciadamente ya fallecido que tenía un estilo muy semejante al de **Astroboy**. La serie más conocida de él en nuestro país fue **Agente 009,** obra editada hace siglos por **Transeuropa**.

Volviendo al tema, la obra que hoy nos ocupa se llama **Kikaider**. Dicho manga ya había sido adaptado en series de TV con actores que parecían más dibujos que otra cosa y era en dichas series donde tenía un papel muy importante el personaje del cual vamos a hablar ahora, **Hakaider**.

Su momento de éxito llegó a partir de la segunda temporada de **Kikaider 01** (hubo 4 **Hakaiders: Blue**, **Red**, **Silver** y **Hakaider** a secas) y hoy en día sigue siendo recordado con una sonrisa, al punto que veinte años después el director **Keita Amemiya**, conocido por todos por dirigir las películas **Iria Zeiram** 1 y 2 (bastante malas por cierto) y su correspondiente versión animada, se encaprichó y ahí nomás convenció a los capos de **Toei**, **Sega** y **Tohokushinsha** para poner la platita, con la excusa de que esta iba a ser 'la mejor película japonesa de robots', cosa que no era decir mucho.

¿Y qué pasó?.

Pasó que el chabón **Amemiya** se fue de mambo, se gastó toda la mosca y todavía le faltaba media película por filmar.

Los señores dueños del capital tomaron los rollos de celuloide y estrenaron por su cuenta su versión de **Hakaider** mientras **Keita** gritaba: 'Soy un artista, soy un artista'.

Pero no todo quedó ahí. **Amemiya** (no se sabe cómo), cazó una polvorienta mesa de edición y se puso a empalmar el 'Director's Cut' de lo que terminó siendo la película en la versión que hoy reseñamos, y que dice así: 'En un futuro distante, el amable dictador de **Jesus Town**, **Gurjev** (chabón glamoroso si los hay) mantiene el orden y la paz asistido por su fiel lacayo robótico, **Mikail**.'

Pero claro, siempre hay gente retorcida que no se conforma con nada y ahí nomás forman la resistencia. Un grupo de estos quías encuentra el arma con la que ellos creen, podrán derrotar a **Gurjev**: **Hakaider**. Pero **Hakaider** se corta solo, se carga a medio mundo y se manda a **Jesus Town** a destruir a **Gurjev**, que casualmente es quien lo creó.

Una vez en la ciudad, **Kaoru** -una minusa de la resistencia- parece sosegar a **Hakaider** con la intención de enlistarlo en la resistencia.Claro que son descubiertos por **Gurjev** y **Mikail** y ahí nomás los robotos se dan con todo. Mientras tanto, la milicia fusila a los de la resistencia bajo los cargos de malos actores.

Obviamente el final es el enfrentamiento entre **Hakaider** y **Gurjev** y ya se imaginarán quién vence.

Y ustedes se preguntarán, ¿pero la peli es buena o mala?. Ni lo uno ni lo otro, es aburrida y eso es lo peor que le puede pasar a una película de este estilo.

Y eso que dura 80 escasos minutos. Por otro lado hay que destacar cosas interesantes, como las tomas de **Jesus Town** (muy en la onda de **Blade Runner**, **Gunmm**) y por supuesto **Hakaider** tiene toda la chapa.

Es una lástima que no siguió con el ritmo de los primeros diez minutos, porque por ahí zafaba. En el rubro actoral podemos decir que son todos parejos, es decir una parva de pésimos actores, con mención especial para **Mai Hozyo** en el papel de **Kaoru**.

Los demás roles están cubiertos por **Yuji Kishimoto** como **Ryo**, **Yasuaki Henda** como **Gurjev**, **Jiro Okamoto** como **Hakaider** y **Yasuku Kikuchi** como **Mikail**.

Si se atreven a ver este mamotreto presten atención a las secuencias oníricas de **Kaoru** porque son muy similares a las mismas tomas de **The Cell** (otro plomazo), pero convengamos que **Hakaider** es anterior, así que si alguien se copió, fue **Tarsem**.

Vale como curiosidad, pero si quieren ver algo mucho mejor de **Amemiya** recomendamos **Makaraga-Tao no tsuki**, que seguramente reseñaremos en próximos números.

¡Hasta entonces!



VIDEO BOY

Por Ignacio Esains

Muchas veces tenemos ganas de alquilar una peli de chinos que pelean, pero el videoclub está lleno de ellas y parecen todas iguales, hoy nuestro experto nos aclara la mente.

Luego de toda una semana de animes y dibujitos del cartún, quizás lo mejor sea tomarnos el weekend para descansar y retomar una de las tradiciones más memorables de nuestros tiempos: ¡los sábados de súper acción!

¡Maravillosos estrenos para los orientófilos en los últimos meses!

Primero y principal, el regreso del escamoso dinosaurio que **Hollywood** bastardeara sin vergüenza, ahora en su modalidad clásica de caucho y goma espuma. No, no nos referimos a **Narizota**, sino al incomparable **Godzilla 2000**.

Antes de que se hagan ilusiones, les confirmo que es muy, pero muy mala, pero a diferencia de la occidental, que era nomás horrible, ésta es mala con ganas, hecha con dos pesos y sin inhibiciones. Claro que es posible hacer una buena película con esos elementos (los increíbles films de **Gamera** con guión de **Kazunori Itoh** lo prueban), pero **Godzilla 2000** ni lo intenta. El guión (y hay mucho, ¡eh!) es más o menos así: **Godzilla** vuelve una vez más a pisar restaurants chinos y pagodas hechas con fósforos y la milicia amarilla se divide en dos bandos, uno bueno, que quiere aprender de la pringosa sabiduría del monstruo y otros autoritarios, que quieren destruir al invasor. Aparte de esto, que es el argumento estándar de las otras 22 pelis del bicho, hay un meteorito en el fondo del mar que rebobina su existencia, se transforma en estrella fugaz, luego en ovni y finalmente en un monstruo, monstruo que se enfrenta al dinovo del bien en un combate en el que utilizan toda la crealina del **Japón**.

En nuestro país está disponible en dos versiones: una doblada y otra subtitulada.Pero la paradoja es que las dos son dobladas, ya que la que está subtitulada está hablada en un inglés que resultará irrisorio para el que conozca tres palabras del lenguaje. El doblaje al castellano está bien, así que, si pueden, alquilen esta versión y esquiven la otra.

Claro que esas recordadas tardes de canal Once eran continuados de tres o cuatro pelis, y la del monstruo feo era siempre la primera (¿recuerdan al asombroso **Octoman**?).Para continuar este sábado, seguramente feo y caluroso o feo y lluvioso, ¿por qué no vemos una infalible peli de karate?

Hay múltiples opciones para este verano Shaolin: **SBP** editó un pack de tres obras clásicas: '**Proyecto A**' de **Jackie Chan**, '**De la China con Furor**' del inmortal **Bruce Lee**, y una medio mala que se llama '**Ring de Fuego**', con **Don 'El Dragón' Wilson**, que, justamente, tiene las capacidades actorales de la pelota de la peli de **Tom Hanks**.

Para los que gusten algo de modernidad en su kung fu, los señores de **Gativideo** han editado una serie de pelis del nuevo ídolo de los niños chinos, **Jet Li**, al que tal vez recuerden por '**Arma Mortal 4**' y la pésima '**Romeo debe Morir**'. En este caso las editadas son '**Venganza Marcial**' (conocida como '**Fist of Legend**' en el resto del mundo), '**Testigo de Amor**' ('**The Bodyguard of Beijing**'), y '**El Justiciero**' ('**My Father is a Hero**', ¡ojo! no confundir con '**Mi Papá es un Idolo**').

'**Venganza Marcial**' es la mejor, una remake de '**De la China con Furor**', toda antigua con enfrentamientos entre chinos buenos y ponjas malos.

Las escenas de combate están coreografiadas por el señor **Ping**, que a pesar de su simpático nombre es un prodigioso bailarín que logró mover a **Morfeo** en '**Matrix**' y al nunca mejor bautizado **Chow Yun Fat** en el **Tigre y el Dragón**.

Chicas lindas y un buen argumento redondean una peli que sorprende. Además hace aparición el amigo de muchos otakus, el puño **Hokuto**.

Las otras dos son obra del prolífico **Corey Yuen**, y son las dos igual de mediocres.Una es como el guardaespaldas de **Kevin Costner** y la otra es de policías encubiertos, pero no esperen acción a lo **John Woo**, porque no está ni cerca.

Aparte, sospecho que las tres están un poco cortadas por occidentales puritanos que no se contentan con aburrir con sus dinosaurios 3D y tienen que meter mano en el honorable cine de piñas.

Para terminar, un drama de época larguísimo tipo el **Faro del Fin del Mundo**. Acá la única participante es '**El Camino a Casa**', una especie de **Titanic** oriental con amor infinito y la infartante espadachina joven del '**Tigre y el Dragón'** (**Zhang Ziyi**).

El director es **Zhang Yimou**, quien se aburrió de hacer pelis comprometidas y ahora hace melodramas tontos, pero divertidos y lindos de ver.

Buena fotografía, buenas actuaciones, y un guión que ya lo vimos, pero que no molesta.

Y así finaliza nuestro propio sábado de super acción.

Ahora podemos ver unas horas de programas de concursos...

Para los valientes que quieran trasnoche extraña les recomiendo '**Escena Frente al Mar**' del sabio nipón **Takeshi Kitano**, pero ni me atrevo a decirles de qué se trata (si se aburren mucho con la peli, bajen el brillo al mínimo y disfruten la hermosa música de **Jo Hisaishi**).

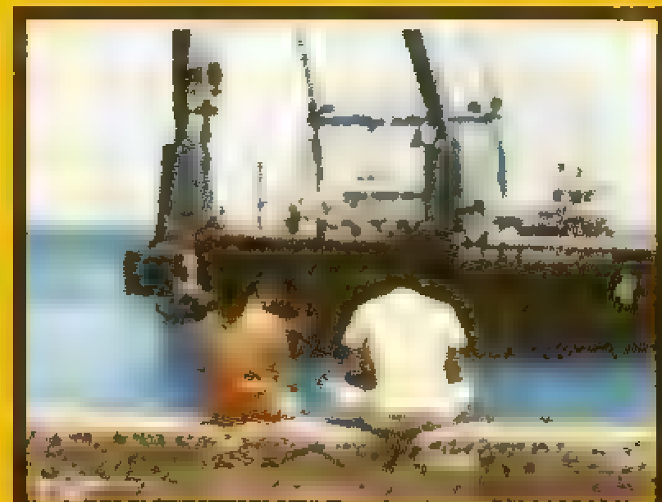
ALQUILALA YA!



En orden de aburrimiento creciente, primero acción con **Jet Li**, luego un poco de mostros con **Godzilla 2000** y finalmente noni noni con **Escena frente al mar.**







FIRST CONTACT

La maquinaria nipona no se detiene y los estrenos se suceden en forma vertiginosa. ¡En esta sección los ponemos al tanto de todos ellos!

EL REPORTE DE GLOBAL



ARGENTO SOMA

ANIMACION	MEGA
GUION	ROBADO
PERSONAJES	BUENOS
MECAS	HERMOSOS
3D	POCO

85 %

En el número anterior de la revista les contamos el comienzo de esta nueva serie que nos viene conmoviendo capítulo a capítulo, ya sea porque su animación está bien por arriba del resto de sus compañeritos de pantalla, por la infame banda de sonido tanguera (para los que no me creen, el tema de opening '**Silent Wind**' está en el data disc del número 6) o porque la historia es lo suficientemente cautivante como para mantener nuestra atención durante casi todo el capítulo y eso ya es hablar muy bien de un animé televisivo.

Al tiempo de escribir esta nota hemos visto hasta el quinto episodio (casi en simultáneo con planeta **Japón**) y la verdad es que quedamos gratamente sorprendidos.

Hemos sido testigos de espectaculares combates citarinos que no veíamos desde la época de las persecuciones con **Cyclones** de **Mospeada** (**Robotech**, la nueva generación), nos hemos regodeado con la parafernalia militar que exhibe la serie en cada uno de sus epsiodios -naves transformables de por medio- y hemos lucido impolutos trajes de fajina al presenciar los ritos de iniciacion del escuadrón de élite '**Funeral**', verdadero protagonista de esta historia.

Por otro lado también nos hemos sorprendido un poco, en parte por la desfachatez de estos señores, que han robado a lo grande de otras series (digamos que si nos amparamos en la excusa del gran homenaje, éste sería de proporciones más que épicas).

Para empezar, los enemigos son una mezcla entre los gigantes de goma y cierre relámpago de series como **Ultramán** y los **Angeles** de **Eva**, mientras que las naves son como los **Alphas** pero con formas de escualos, lo que las asemeja a feroces devoradores de hombres, claro que transformables.

El secreto del barman

No cabe duda que los que consumimos este tipo de productos somos fáciles de conquistar si nos sirven un poco más de lo que nos gusta. Con series como **Argento Soma** nos embriagamos enseguida y las notas elogiosas y adulonas salen solas, así de sencillo.

El tipo detrás de la barra de esta serie (ver recuadro) sabe lo que hace y nos pone un trago fuerte, que entra por los ojos y nos quema por adentro.

Porque no es una historia alegre la que nos cuenta, ¡no señor! ¿Cómo va a ser alegre que al chaboncito protagonista un alien desaforado le mate a la novia de toda la vida y al profesor mal dibujado, mandándolo a un cuarto de hospital del cual se despierta envuelto en vendajes?

¿Qué tiene de copado que los mismos extraterrestres hayan evaporado ciudades enteras sin reparar en el daño psíquico que le ocasionarían a una niñita indefensa, cuyos padres fueron víctimas de estos mayúsculos genocidios?

¿Qué buena onda puede haber en una base militar que se llama **Morgue** y en un grupo de resentidos vestidos de milico que ostentan insignias en cuyo relieve se lee claramente bordada la palabra **Funeral**?

¿Qué fuerza oculta no los hace a ustedes voltear la página y pasar a la nota de **Vandread** que es toda alegría y color de neón?

La respuesta es sencilla: es que este animé y nosotros somos astillas del mismo árbol.

Retomando la historia

Si leyeron la nota anterior, recordarán que tras el accidente provocado al resucitar al alien capturado, nuestro héroe -por llamarlo de algún modo- va a parar a una clínica donde un

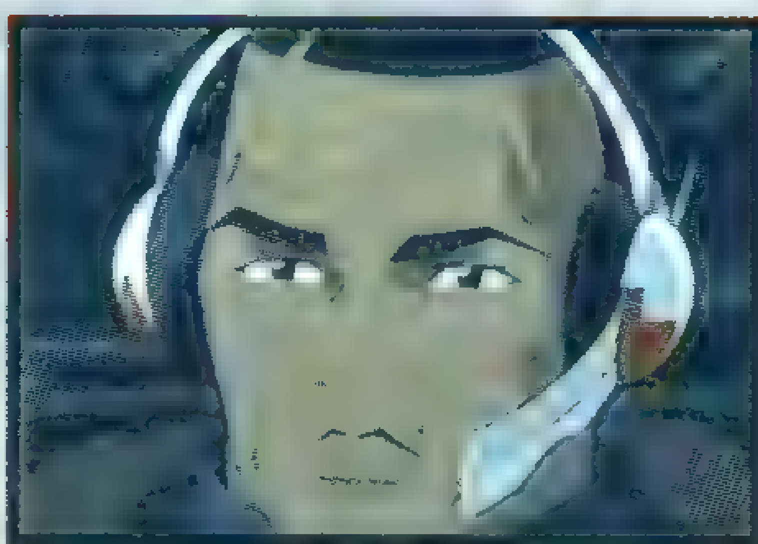
Takuto Kaneshiro adopta involuntariamente la nueva identidad de **Ryu Soma** al abandonar el hospital en el q[ue] fuera internado debido a [las] heridas que le provocara [el] alien resucitado que vemos detrás de él.

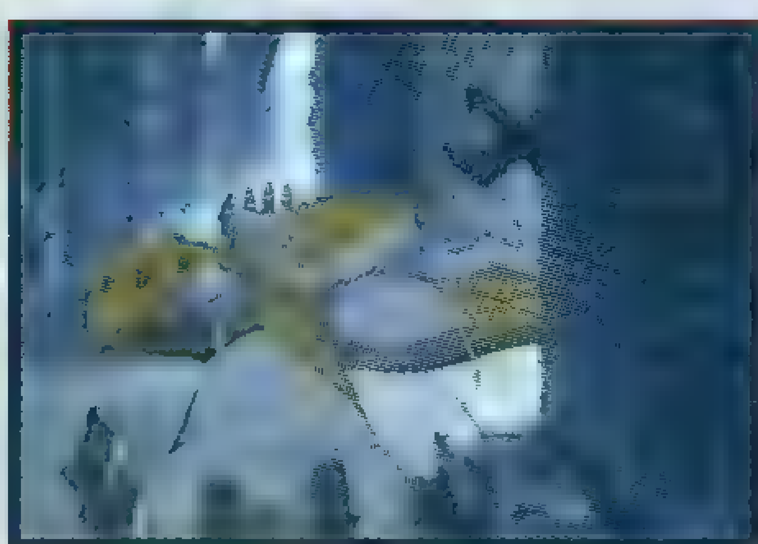
grupo de militares lo interrogan para saber qué sucedió en realidad.

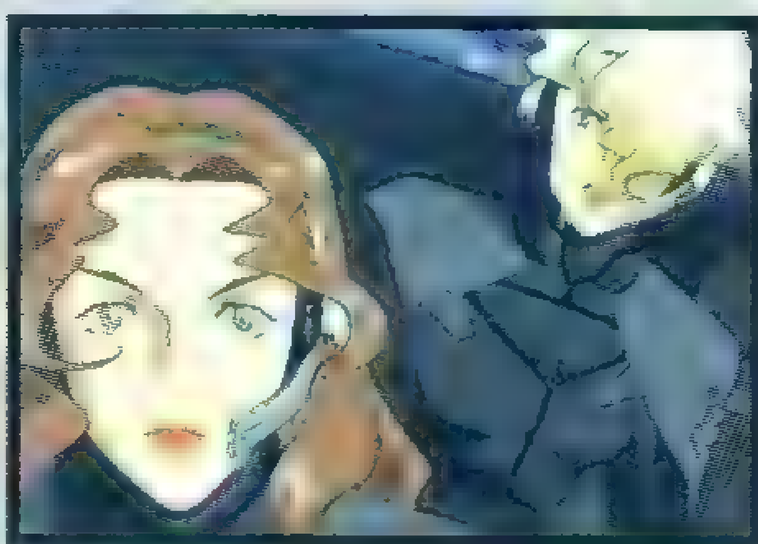
Cuando todo el mundo se retira, **Takuto** recibe la visita de un extraño personaje que no para de hablar, como si fuera un vendedor de libros de aforismos de **Narosky.** El tipo aparece y desaparece cuando quiere y no hace más que afianzar los sentimientos de odio que **Takuto** tiene hacia la criatura que matara a su ser amado. Al mirarse al espejo, el joven contempla su rostro y ve que le han realizado una notable cirujía plástica en su cara desfigurada, pero algo está mal con uno de sus ojos, que por algún curioso motivo ya no hacen juego el uno con el otro.

Como si esto fuera poco, ya nadie lo llama por su nombre sino que todos se refieren a él como **Ryu Soma**.

Por su parte, **Frankie** (el alien regresado de la muerte), también cambia de identidad y a partir de ese momento es conocido bajo el nombre secreto de **Extra One.** Luego lo confinan a una celda especial de la base **Morgue**, pero no tarda mucho en escaparse e ir al encuentro de **Ryu/Takuto** para mirarle durante un buen rato.









Los chicos de Funeral: Michael Hatland, Guinevia Green, Dan Simmons y Ryu Soma. A ellos se sumarán Sue Harris e Inés Sosa.

Sigamos avanzando

En el cuarto episodio se infunde una dosis extra de acción cuando **Ryu** llega a la base militar comandada y se une sin más preliminares a **Funeral**.

Esto pone iracundo a uno de los miembros del grupo de élite, quien reta a **Ryu** a un combate simulado. El pobre rubiales, **Dan Simmons**, se queda con las ganas de darle la paliza de su vida al creído de **Ryu** cuando por un inconveniente técnico el combate ficticio se da por anulado.

A lo largo de este capítulo y del venidero conoceremos también algo más de la naturaleza del enemigo.

Los miserables son capaces de condensar partículas atómicas creando una onda de plasma que puede derretir hasta los materiales más resistentes y ni hablar de los menos resistentes como edificios, navecitas, tanques, personas, etc, que al mero contacto con ellos se convertirán en meros afluentes del caudal de lava que todo lo invade a medida que estas dañinas criaturas se abren paso a su objetivo: el punto de Peregrinaje dentro de las fronteras de los **Estados Unidos.**

Cuando uno de estos bichos es detectado haciendo descontrol en la **Tierra**, el grupo de **Danniels** emplea los cazas convertibles **Shark** para detener al agresor, pero al ver que no lo logran toman en cuenta una sugerencia del aparentemente novato **Ryu Soma** y le dan permiso para que a bordo de un **Shark** traslade al **Extra One** hasta donde se encuentra el invasor, con la oculta intención de que el mismo mate sin piedad al asesino de su novia.

Los planes de **Ryu** fracasan rotundamente cuando el **Frank** se pone sumamente agresivo con su congéner. . . ¿o es que serán de distintas razas?.

La cosa es que **Frank** le da para que tenga y el extraterrestre se suicida ante los ojos de sus agresores.

Como es de esperar, los primeros episodios siempre están plagados de misterios y contrasentidos.

¡Esperemos que por el bien de todos, éstos sean aclarados en su debido momento!

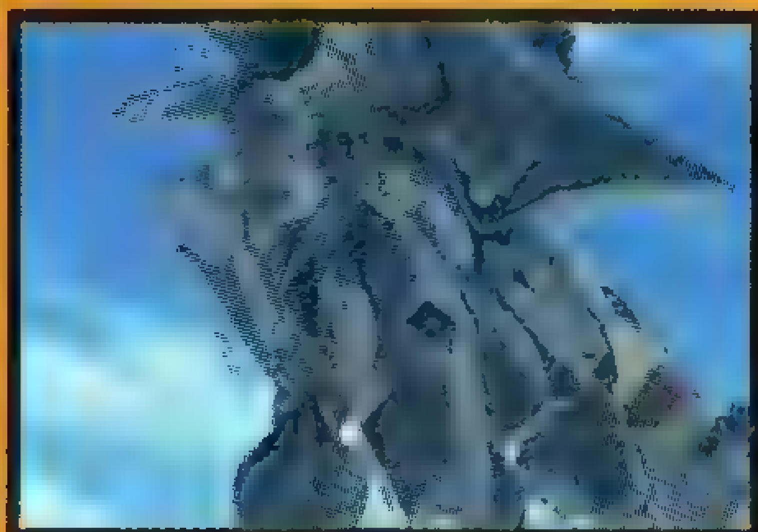
LOS SHARKS



Estas naves transformables son parte fundamental del atractivo de esta serie. Cada uno de los miembros del escuadrón **Funeral** pilotea una y no escacean los episodios donde vemos las transformaciones con lujo de detalle.

Para alcanzar el área de combate, los mismos son trasladados con un transporte aéreo de grandes proporciones que puede albergar hasta cinco casas **Shark** en sus alas.







Animación como la de antes. . .



Otro de los puntos altos de esta serie es sin duda la calidad que ostenta en todos los aspectos que le interesan al avesado espectador. La experiencia del director y diseñador de personajes, **Shuko Murase** (cuyos otros trabajos han sido nada más y nada menos que **Gasaraki**, **Gundam Wing** y la película de **Gundam F91** por citar los más conocidos entre nosotros) y el talento narrativo de **Hiroshi Yamaguchi** (quien tuviera la responsabilidad de realizar los scripts televisivos de **Evangelion**) se combinan notablemente en esta producción, financiada por la insaciable empresa **Sunrise** (desde **Gundam** hasta **Cowboy Bebop** pasando por miles de otras series) que otorga su sello de calidad en un momento en que los productos mediocres suelen ganar fácilmente la pantalla.

¡Hurra entonces por ellos!

EL REPORTE DE GLOBAL

EARTH GIRL ARJUNA

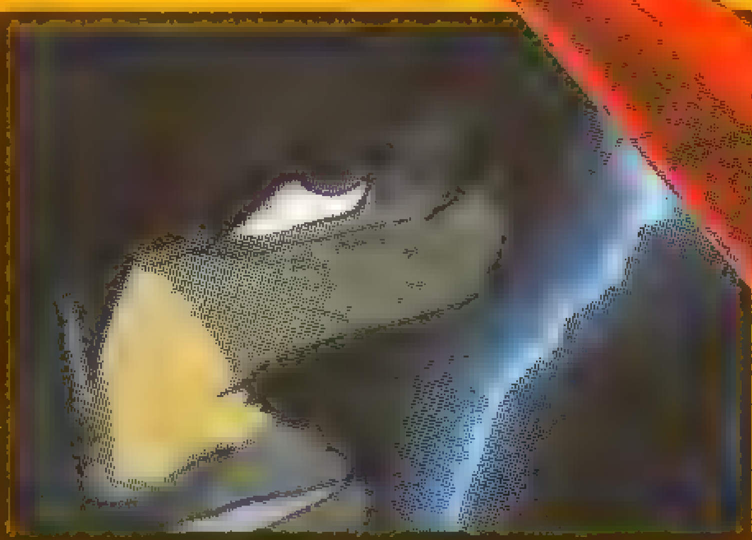
ANIMACION	FLOJA
GUION	RARO
PERSONAJES	FEOS
MECAS	MASTERS
3D	BERRETA

60 %

NEO GETTER ROBO VS SHIN GETTER

ANIMACION	RE GROSA
GUION	DE PELEAR
PERSONAJES	MEGA
MECAS	BIZARROS
3D	NO GRACIAS

90 %

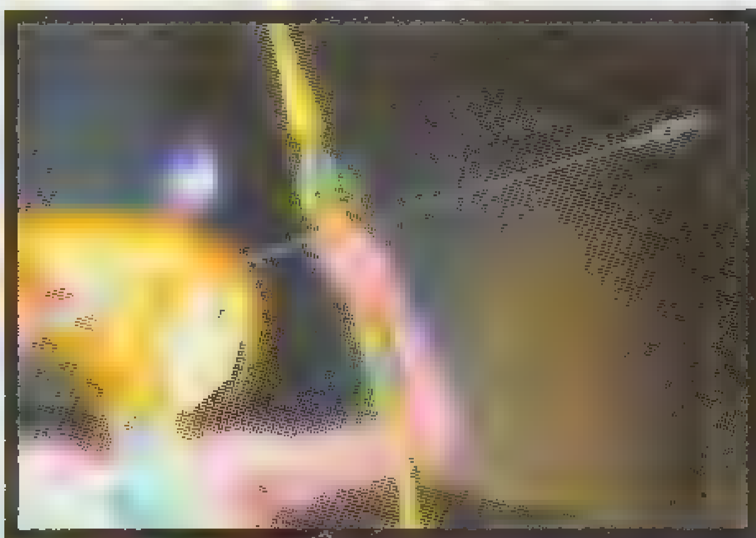






¡Earth Girl Arjuna, la nueva serie del creador de Macross, es un bajón ecológico!





Luego de una corta ausencia, el archilaburador **Shoji Kawamori** (Creador de **Macross** y **Escaflowne**, entre otras) no pudo aguantarse y se inventó otra serie de dibujitos, dada a conocer como **Earth Girl Arjuna**, siendo estrenada el pasado 9 de Enero en la TV **Tokyo**.

La misma cuenta con efectos 3D de última generación, gracias al alto presupuesto y a las **Commodore** de los amigos de la productora **Bandai Visual**, pero aunque le dieron duro al **3D Studio**, se olvidaron de cómo era dibujar a mano, ya que el 3D es pasable (los mecas son espantosos pero hay unos helicópteros muy buenos), no así la calidad de los dibujos, que está bastante floja.

Historia

Juna es una chica común, amante de la arquería, que tiene de amigovio a un pibe rubio (teñido) llamado **Tokyo**, ambos en edad de secundaria, aunque un poquitín nardos.

La historia comienza luego de la clase de arquería de **Juna** -en la cual demuestra lo mala que es en ese deporte-, que se encuentra con su amigo y salen juntos a charlar de la

¡La fiebre por Getta Robo es imparable!

Como les adelantáramos en la sección de novedades del número 6 de **Nuke**, **Getta** ha vuelto en una nueva saga de ovas finalmente titulada **Shin Getter Robot vs Neo Getter Robot** y con este título ya pueden darse una idea cabal y completa de lo que esta nueva historia se trae entre manos.

Estilísticamente, podemos decir que esta nueva incursión del gigante metálico podría hilvanarse casi sin problemas luego del tercer episodio de **Shin Getter Robot** (la miniserie que resucitara con gloria al bruto mecánico más copado de **Go Nagai**), solo que con ciertos cambios en cuanto al estilo de algunos personajes, siendo el **Dr. Saotome** el más notable ya que vuelve a tener la fisonomía que lucía en el manga y en las primeras series de TV, es decir, un gordito petiso y para nada poderoso.

Sin embargo, las batallas a las que asistiremos en el primero de estos cuatro ovas son alucinantes.

¡Nada más empezar y ya tenemos a docenas de lagartos y bestias mecánicas dándole masita al **Getta** hasta arrancarle uno de sus brazos y hacerle un orificio en su torso! Cuando la batalla parece perdida, el paladín rojo se arranca el corazón mecánico y lo estruja en su puño, haciendo que la energía **Getter** liberada provoque una explosión descomunal que arrasa con los bichos feos, los edificios y hasta con el pobre de **Musashi**, que se encontraba a bordo del inmolado robot.

La siguiente secuencia nos presenta una pelea de box entre un chaboncito que de una va a ser el próximo piloto del equipo y todos nos sorprendemos al enterarnos que es **Go**, el piloto del **Shin Getta Dragon** de los ovas antes mencionados.

Caemos en cuenta entonces que nos vendieron una nueva variación de la misma historia de siempre, pero no nos importa porque está animada por verdaderos artesanos roboteros, con lo mínimo indispensable de computadora y con una maestría que gustan de lucir en cada secuencia.

Hacia el final del episodio, **Hayato** le echa el ojo al pendenciero **Go** para pilotear el **Neo Getta** y salen a la calle a repartir trompadas con sus puños de acero.

Nada pero nada mal para una remake que poco parecía ofrecer y que nos ha tomado por sorpresa. ¡Esperamos que los próximos episodios mantengan este mismo nivel de calidad!



vida y sus menesteres.

Arreglan de salir a pasear, y ahí nomás se suben a la moto del pibe y pican para ver el atardecer en el mar de **Japón**. Ya casi llegando, de lejos se empiezan a ver unas luces de colores raras. . . ¡que al toque atacan a la moto y hacen que choque!

El alma de **Juna** se despierta en el techo del quirófano donde están tratando de reanimar su cuerpo (acuérdense las cosas que contaba **Victor Sueiro** ¿listo? bueno, eso), pero lamentablemente sus signos vitales se apagan y **Juna/alma** sale disparada al espacio exterior, como si del **Challenger** se tratase. En el espacio, con la **Tierra** bajo sus pies, aparece un potus gigante que se la morfa, y es ahí cuando **Juna** se enfrenta al futuro de este planeta. . .

No te Juno. . .

Dentro de la planta, la chica comienza a experimentar en carne propia los mega desastres que ocurrirán en la **Tierra** en los próximos años, si es que el hombre no para de contaminarla y malgastar sus recursos (parece que **Kawamori** se compró un video de **Greenpeace**), sumado al ataque de un monstruo todo feo llamado **Raaja**.

De un basural sale volando una figura violeta, que termina siendo un chabón llamado **Chris** (luego nos enteramos que él fue el causante del accidente con la moto), quien le da una oportunidad a **Juna**: convertirse en el 'Avatar del Tiempo' (una especie de súperhéroe que se encarga de que nada salga mal en el futuro), que debe pelear por el destino del mundo y cambiarlo, para así recuperar su arrebatada vida. Ella duda, pero al oír los gritos desesperados de su madre y de **Tokyo** instantáneamente resucita, y sin dar tiempo a que nadie de la sala cierre la boca del asombro, sale corriendo hacia una escalera externa del hospital, en la que se encuentra un helicóptero, dentro del cual la espera **Chris** y una nena pelirroja. El pibe le da una piedrita medio verdosa llamada Gota del Tiempo, que sirve para que **Juna** despierte sus poderes.

Luego de luces de colores y bolas de espejos, la gota se le pega en la frente a **Juna** -como la semillita de **Blue Seed**-, que se pregunta qué corchos pasa.

El helicóptero aterriza en una central de energía dejando a la heroína en tierra, que anda más perdida que otaku después de ver la película de **Eva**.

Empiezan a pasar cosas raras y aparece el famoso **Raaja**, y empieza destruir la central.

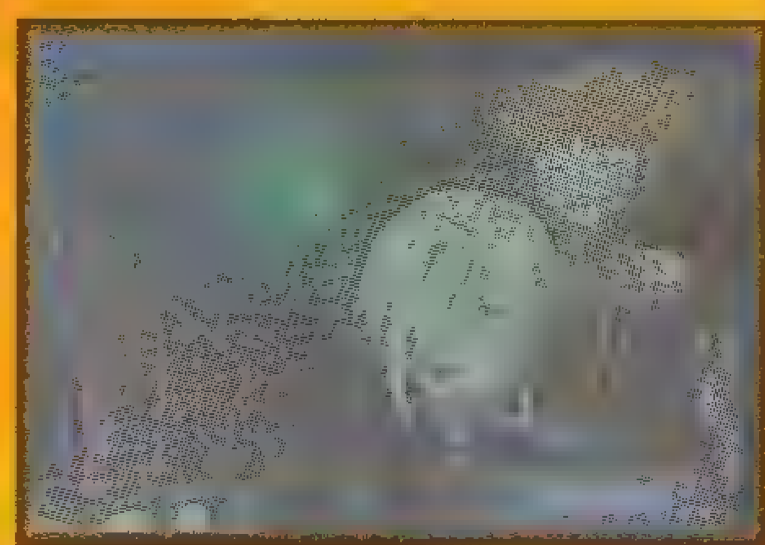
A la vez, **Tokyo** viene al mango con la moto, para ver dónde demonios estaba su chica, además de tratar de entender qué andaba sucediendo.

Pero una explosión hace que salga volando de la moto, y ahí es cuando **Juna**, impulsada por el poder del amor que tan de moda está, libera su poder interior, convirtiéndose por fin en el Avatar del Tiempo (se pone toda flúo y violeta, para que la reconozcan en la oscuridad), y salva a su chico de morir de boca contra el piso.

Conclusión

Cuando vimos los avances de la serie, parecía que iba a ser la revolución del 2001. Ahora que vimos el primer capítulo, ya no estamos tan seguros, es más, estamos persuadidos que casi es el bochorno del año, porque aunque es muy temprano para realizar algún juicio definitivo, si **Arjuna** no empieza urgentemente a desarrollar las relaciones entre los personajes, y a hacerlos un cacho más queribles y menos sonzos, puede correr el riesgo de caer en el repetido esquema de batalla tras batalla. Los animadores tienen que ponerse media pila y empezar a dibujar un poco mejor, (no usar tanto soft 2D para los personajes) o terminarán haciendo las secuelas de la propaganda del mosquito del dengue.

Pero el viejo y querido **Shoji** se merece eterna paciencia, confiamos en su creatividad y sutileza para mejorar la serie, ¡y ojalá que así sea!






Cuatro escenas del segundo episodio de **Arjuna**, en ellas podemos ver a **Chris** en su 'mundo real', inmóvil en su silla de ruedas, y más abajo a **Juna** y a su otro yo convertido en el 'Avatar del Tiempo'. La serie goza de una espléndida banda de sonido compuesta por **Yokko Kano**.

Earth Defense Family, ¿quién nos defenderá de esto?

Cuando todavía no habíamos visto **Earth Girl Arjuna** sabíamos de la existencia de otra serie en la que **Kawamori** había estado trabajando (principalmente en los guiones) y al ver los diseños, que incluían nenes voladores con cabezas gigantes y pulpos espaciales de colores primarios, temblamos un poco de miedo.



Ahora que hemos visto **Arjuna**, realmente pensamos que tal vez esta **Earth Defense Family** no esté tan mal después de todo. El mes que viene les contaremos!



EL REPORTE DE GLOBAL

MIS VECINOS, LOS YAMADA

ANIMACION	MEGA
GUION	DIVERTIDO
PERSONAJES	FAMILIARES
MECAS	NO HACE
3D	TAMPOCO

90 %

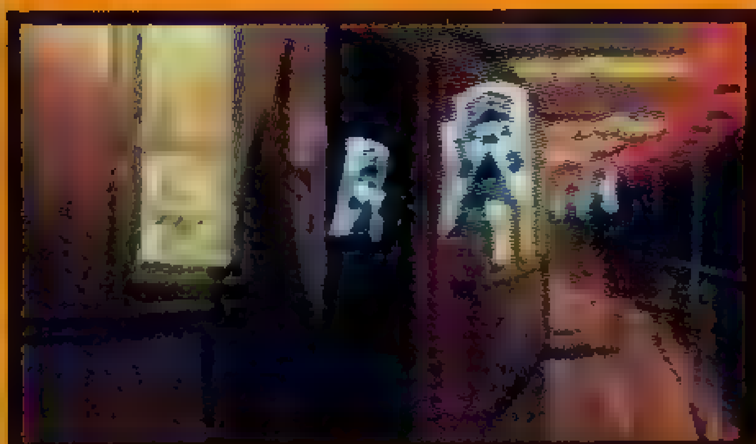




Los **Premio Nébula** son uno de los galardones más importantes al que un escritor de ciencia ficción puede aspirar. Este año ha sido nominado para el mismo el guión cinematográfico que **Neil Gainman** realizara para la traducción de **Mononoke Hime**, la última película de **Hayao Miyazaki**, pronta a estrenarse en nuestro país.







Los otakus de ley conocemos al **Studio Ghibli** como la caverni-ta donde vive el oso Arturo del anime de **Hayao Miyazaki**, pero detrás de la extensa sombra que echa este severo sensei trabajan como orientales hormiguitas algunos de los creadores más talentosos de **Japón**.

Uno de ellos es el brillante **Isao Takahata**, que hace películas tan buenas como las de **Miya-zaki**, el doble de caras, y que recaudan mil veces menos que los hits del autor de **Mononoke Hime** y **Nausicaa**.

Takahata es el director de obras cuyos nombres traen lágrimas a los ojos: **Pon Poko**, **Only Yesterday** y **Grave of the Fireflies**, la película más triste de la historia de este género. Además, nos hizo inundar el cuarto de lágrimas durante nuestra tierna infancia, con los incomparables **Marco** (¡notevayasmamá!) y **Heidi**.

El último maravilloso fracaso de este hombre es **Houhokekyo Tonari no YamadaKun** ('**Mis vecinos, los Yama-da**'), película de 105 minutos, completamente digital, que adapta las popularísimas tiras cómicas de **Hisaichi Ishii** sobre los **Yamada**, una típica familia japonesa. Pero no esperen unos **Simpsons** nipones, porque ésta es una peli relajada, episódica, que nos muestra pequeñas viñetitas de la vida de esta familia muy normal.

El estilo de animación es completamente revolucionario. En vez de ser clásicos dibujos convencionales sobre fondos donde resalta hasta la última hojita, **Yamada-Kun** parece un larguísimo storyboard acuarelado. Al contrario de lo que uno podía esperar, el efecto es fascinante y es perfecto para el estilo relajado de la película. Es difícil decir cuán bueno es el film, porque (quizás por suerte) no es animé. No tiene ni la estética, ni la dinámica, ni los ritmos, ni la edición, ni la temática, ni la estructura narrativa, ni nada. Es como una peli japonesa de los sesentas (corran al video y pidan algo de **Ozu**) pero mostrada de una manera que nunca habíamos visto. Es verdad que 'animé' es cualquier tipo de animación para los japoneses, pero esta belleza, repito, es inclasificable. La buena gente de **Buena Vista** editó esta peli en el **Japón** con subtítulos en su idioma original, francés e inglés, así que el espectador que terminó el **Victor English Method** (que se parece bastante a esta peli) puede desembolsar los miles de yens que cuesta esta gran película, sin duda, uno de los puntos altos de la historia de este género tan extraño.



La nueva película del Miya



¿Alguien se la creyó cuando dijo que no iba a volver a dirigir? Quizás porque se aburría si no tenía a quien gritarle, quizás porque estaba muerto de celos por los **Yamada**, **Hayao Miyazaki** anunció su nuevo proyecto a fines de 1999 y ya tenemos vía Internet información exclusiva para que sepas de qué se trata.

La nueva obra se llama '**Sen to Chihiro no Kamikakushi'**, algo así como ' **La Misteriosa Desaparición de Mil y Chihiro**'

Es una historia simple de campo (onda **Totoro**), como las que no eran épicas y nos gustaban de este señor tan cambiante.

Chihiro es una nena de diez años, japonesa y actual, que se debe mudar a un pueblito de campo cuando su padre consigue un trabajo allí.

El problema es que el pueblo está completamente desierto, y **Chihiro** siente que cada cosa que ve es un espíritu listo para atacarla. Y muy equivocada no está, ya que en poco tiempo malignos (o traviesos) espíritus convierten a sus padres en chanchos (el animal favorito del **Miya**) y se los llevan a su tierra, a donde la niña deberá ir a rescatarlos.

Mucho más no se sabe sobre la historia. En mayo del año pasado se pudo ver un especial en la tele japonesa donde el **Miya** torturaba a sus animadores para que le hagan bien las caritas, y en su escritorio se podían ver increíbles storyboards y esperanzadoras paletas color verde Arbol-De-Totoro.

El equipo técnico está compuesto de estrellas ascendentes de **Ghibli**: el ex director de **Animage, Toshio Suzuki**, el diseñador de arte **Takeshige Youji** y el imparable **Masashi Ando**. La música es otra vez del incomparable **Jo Hisaishi**.

¿Será el regreso del Miya humanista que todavía quería a sus congéneres?

Todo indica que sí, como dice él, 'Esta película es para los que recuerdan lo que era tener diez años, y para los que los van a tener'.

Guía de episodios de Cowboy Bebop

Aprovechando el revuelo que la inminente peli de Cowboy Bebop está provocando entre los fanáticos de esta fascinante serie, les ofrecemos la guía completa de episodios de la misma.

En ella encontrarán una detallada sinopsis de cada capítulo, junto con una foto del malviviente de turno y la recompensa ofrecida por su cabeza. ¡Así que ya saben, si piensan montar su propia empresa e independizarse, nada mejor que ganarse unos Woolongs extras atrapando a estos infestos malvivientes!

See you, space cowboys!

1 - Asteroid Blues



Asimov Solensan

Asimov Solensan está desesperado, su cabeza tiene precio y su única salvación es poder vender un nuevo tipo de droga llamada '**Bloody Eye**'. **Spike Spiegel** y **Jet Black**, dos cazarecompensas en su peor momento, intentarán detener al narco y alzarse con todo el dinero. Pero las cosas se complican, en especial cuando la hermosa mujer que acompaña a **Solensan** se relaciona con **Spike**, el protagonista de la serie.



Reward: 2,5 Millones de Woolongs

Rating:

2 - Stray Dog Strut



Abdul Hakim

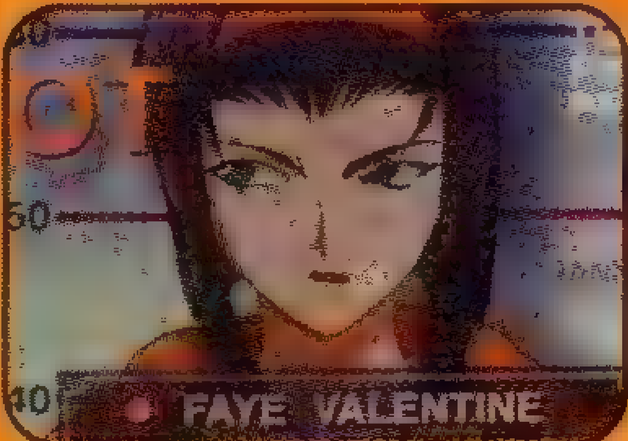
Abdul Hakim es un especialista en cambiar de aspecto cada vez que las cosas se complican, y tras su último trabajo parece que todo el mundo se le viene encima. Durante una riña de cantina alguien le roba una valija donde se hallaba el producto de su último 'trabajo', un perrucho a quien más tarde apodan **Ein**, que por alguna razón parece ser un especímen sumamente valioso. A pesar de los deseos de **Spike**, el formidable canino se gana su lugar entre los tripulantes de la **Bebop**.



Reward: 8 Millones de Woolongs

Rating:

3 - Honky Tonk Women



Faye Valentine

Faye Valentine se cree una tipa ruda, tiene mal carácter y anda por la vida saliendo de un problema para meterse en otro. Queda claro que siempre salva el pellejo porque además de audacia le sobran otros atributos. Sin embargo, y por más fuerte que esté, no todos están dispuestos a perder grandes fortunas por su interferencia. Así lo piensa el dueño de un casino al que **Jet** y **Spike** visitan, tratando de conseguir un poco de dinero fácil. La casualidad hará que los todos entrecrucen sus destinos y todo se complique aún más. . .



Reward: 6 Millones de Woolongs

Rating:

4 - Gateway Shuffle


Twinkle Maria Murdock

Twinkle Marie Murdoch es una vieja activista de una organización pro defensa del medio ambiente. Junto con sus hijos ha tomado la decisión de coronar el ocaso de su carrera en **Ganímedes**, amenazando a los gobernantes de esta luna con esparcir un virus, el **Monkey Bussiness**, que sembrará el caos entre la población. **Spike**, **Jet** y **Faye** necesitan atrapar a la mujer a toda costa, ¡pero si fuera tan fácil no habría tantos **woolongs** como recompensa por ella!



Reward: 25 Millones de Woolongs

Rating:

5 - Ballad of Fallen Angels


Mao Yen Rai

Mao Yen Rai, el líder de una organización mafiosa conocida como **Red Dragon**, fue asesinado. **Spike** se siente en deuda personal con el anciano y se ve obligado a meter las narices en el turbio asunto. Sus sospechas se confirman cuando se encuentra con un viejo camarada, ahora convertido en su más feroz rival, el chapudo de **Vicious**. Ambos se encuentran en una catedral y se dan cuenta de que la misma sangre corre por sus venas. . . ¡El mejor duelo de la historia del animé está en este capítulo!



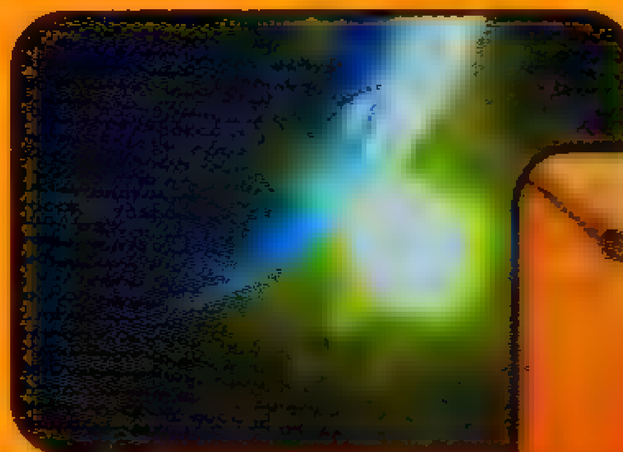
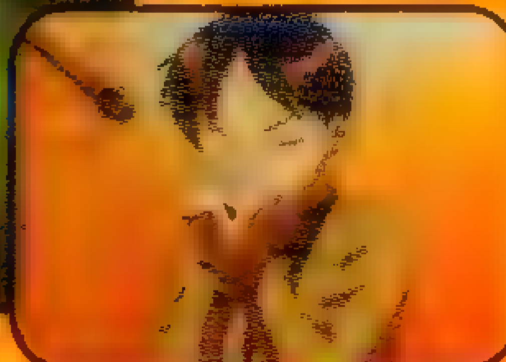
Reward: 28 Millones de Woolongs

Rating:

Reward: 3 Millones de Woolongs

Giraffe muere en brazos de **Spike**. Con su último aliento, solicita la ayuda de nuestro héroe. Al poco tiempo, una lluvia de balas cae sobre el protagonista, quien no puede dar crédito a lo que ven sus ojos: un niño con la mirada de alguien que ha vivido demasiado es quien empuña el arma. Mediante un sofisticado aparato que permite leer la memoria del cadáver de **Giraffe**, **Jet** descubre un secreto estremecedor, algo tan terrible que solo un inconsciente como **Spike** puede hacer frente. . .

Rating:

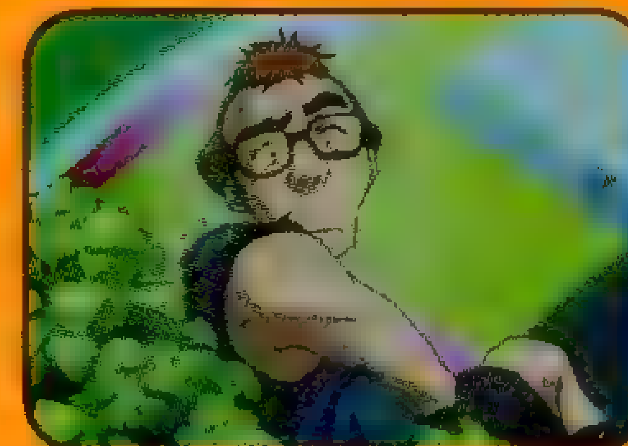




Reward: 12 Millones de Woolongs

Decker es el próximo objetivo de nuestros cazarecompensas favoritos, sin embargo nadie conoce su rostro. Sólo se sabe que luce un tatuaje de un dragón en su cuerpo. Durante la cacería **Spike** se encontrará con la camionera espacial **VT**, una mujer que tras enviudar ha dedicado su vida a transportar mercadería de un sistema planetario a otro escuchando heavy metal al taco. Ella los ayudará a tratar de capturar a **Decker** y, si alguno tiene suerte, podrá llevarse unos billetes extras si logra adivinar el verdadero nombre que se oculta tras las siglas **VT**.

Rating:



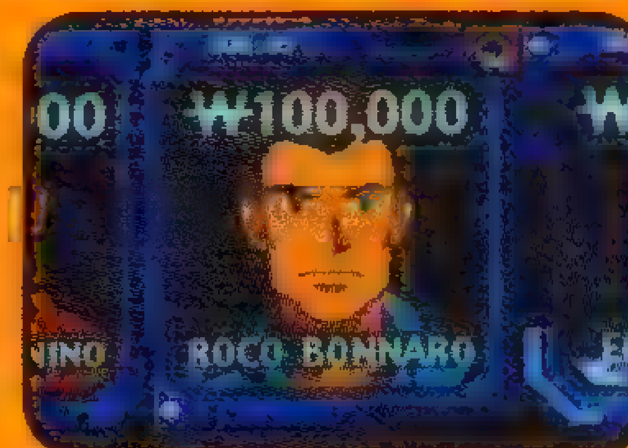


Reward: 100 Mil Woolongs

Rocco Bonaro es un chabón copado, lástima que **Spike** no se lo banque mucho tras su fortuíto encuentro en el aeropuerto de **Venus**. El muchacho lo sigue a todas partes para que **Spiegel** le enseñe sus técnicas de kung fu tras haber quedado boquiabierto al ver cómo Spike se sacaba de encima a unos cuantos terroristas que querían copar el vuelo en el que viajaban. Finalmente el protagonista accede y comienza a entablar amistad con **Bonaro**, especialmente al enterarse de la situación por la que está atravesando su hermana, **Stella**.

Rating:

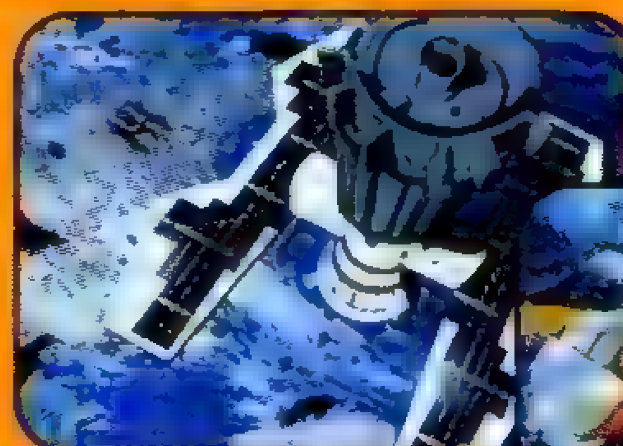
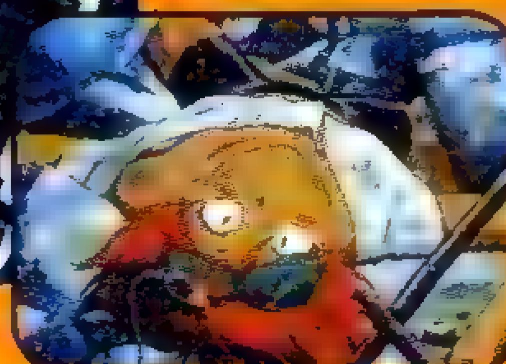




Reward: 8 Millones de Woolongs

MPU es un viejo satélite militar que se descontrola y comienza a poner en peligro a los habitantes de la **Tierra**. La tripulación de la **Bebop** no puede hacer la vista gruesa y dejar escapar el trabajito de dar de baja a la obsoleta chatarra orbital. **Edward Wong Hau Pepelu Tyvrusky 4th** es una hácker con toda una reputación a sus espaldas, conocida en el bajomundo como **Radical Edward**. De cómo **Ed** se gana el corazón de todos es de lo que se trata este episodio; ¡de cómo se perfila, anima y dobla al mejor personaje de la serie también!

Rating:

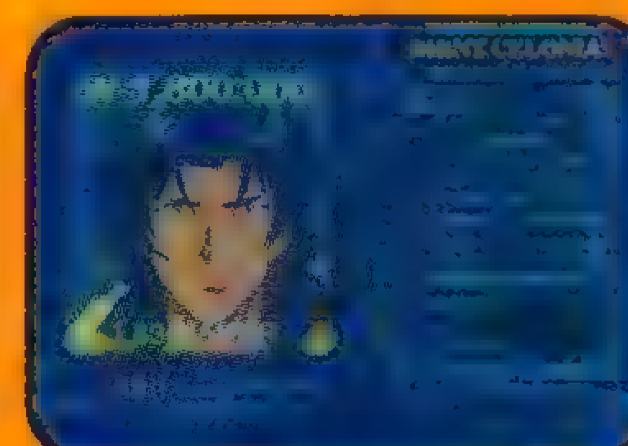




Reward: 1. 8 Millones de Woolongs

Rhint Celonias es la estrella de esta semana en **Hot Shot**, lo cual indica que tarde o temprano se la tendrá que ver con los chicos de la Bebop. En esta ocasión es Jet el que decide ir a **Ganímedes**, último paradero de Rhint, y de paso arreglar un par de asuntos con la mujer que lo abandonara hace algún tiempo atrás. El pobre **Jet** no solo empeorará aún más las cosas con su ex sino que además se llevará una poco grata sorpresa. **Ganímedes** es un buen sitio para estar lejos...

Rating:





Algo extraño sucede a bordo de la **Bebop**. Uno a uno los miembros de la tripulación pierden el conocimiento y tienen extrañas marcas en el cuerpo. Ni siquiera Ein se salva de la amenaza. ¿Quién es el sexto pasajero? ¿Hay un polizón dentro de la nave? Grandes dosis de sátira hacia films como Alien y 2001 Odisea del Espacio se entremezclan en este singular episodio de la serie.

Rating:





Reward: No Disponible

Grencia Mars Elijah Guo Eckener es el tipo que logrará robarle el corazón a **Faye**, muy a pesar nuestro. ¿Pero quién es en realidad? ¿Por qué ella ha huído de la **Bebop**, obligando a que la tripulación se desbande por completo? Spike decide ir tras el paradero de **Julia** y **Jet** tras Faye, pero las idas y venidas acabarán haciendo que **Spiegel** se tope con Lin, la mano derecha de **Vicious**. Mientras que la chica no da crédito a lo que ven sus ojos, **Spike** parece cerrarlos para siempre, abatido de un certero disparo.

Rating:





13 · Jupiter Jazz Part 2


Lin

Lin por algún motivo no quiso dar muerte a nuestro héroe, mientras tanto en plan de confesiones, **Gren** le cuenta a **Faye** que mucho tiempo atrás fue compañero de armas en la guerra de **Titán** junto a **Vicious**, quien luego lo traicionaría para mandarlo a prisión, acusándolo de espionaje. Spike insiste en su búsqueda hasta que sucede lo inevitable y donde, por desgracia, no todos salen ilesos. . .




Rating: [5 icons]

14 · Bohemian Rhapsody


Chessmaster Hex

Chessmaster Hex, un viejito que la tiene re clara con el ajedrez, además de mover peones y alfiles, de joven se dio maña para crear las puertas espaciales que posibilitan los viajes a través del sistema solar a velocidades hiperlumínicas. En medio del desarrollo de las mismas, los empresarios que financiaban estas puertas espaciales decidieron romper el contrato con **Hex** y deciden echarlo. . . sin dudas el hombre sabe algo, aunque parece estar bastante quemado como para recordarlo. . .




Reward: 12 Millones de Woolongs

Rating: [4 icons]

15 · My Funny Valentine


Witney Hagas Matsumoto

Witney Hagas Matsumoto fue el primer hombre al que vio Faye al salir de su estado de hibernación en una unidad criogénica hospitalaria. Si bien su memoria está en blanco, recuerda bien dos cosas de su pasado: el rostro de este hombre y todas las deudas que heredó de él tras que éste sacrificara su vida por salvarla. La sorpresa es mayúscula cuando **Jet** vuelve a la **Bebop** con la novedad de que hay una recompensa por un tal **Matsumoto**, quien supuestamente había muerto por amor. . .



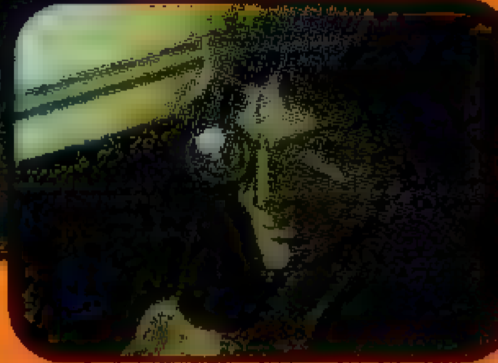

Reward: 198 Mil Woolongs

Rating: [3 icons]

16 · Black Dog Serenade


Udai Taxim

Udai es un asesino a sueldo vinculado estrechamente con el pasado de **Jet** y de su compañero **Fad** en la época en que ambos trabajaban para la **ISSP**, una organización parapolicial. Parece que ha llegado el capítulo donde por fin nos enteraremos cómo el ex policía perdió el brazo que ahora es reemplazado por implantes biomecánicos. . . Le toca el turno a Jet de buscar en las profundidades de su dolorida alma y sanar las heridas del pasado. . . pero. . . ¿a qué costo?

Rating: [3 icons]

17 · Mushroom Samba


Domino Walker

Domino Walker es un dealer que comercia con el contrabando de hongos para endrogarse. Inesperadamente, la **Bebop** sufre una colisión con una nave no identificada y es precipitada a tierra. Muertos de hambre, **Spike**, **Jet** y **Faye** tratan de reparar la nave con las pocas fuerzas que les restan, mientras que Ed sale con Ein en busca de algo que comer. Unos extraños hongos parecen ser todo lo que la chica pudo llevar a la mesa y, tras ingerirlos, la tripulación de la Bebop emprende su viaje más alucinante, literalmente hablando. . .



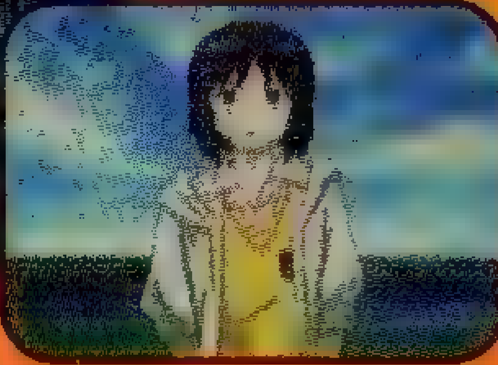

Reward: 1. 2 Millones de Woolongs

Rating: [4 + ½ icons]

18 · Speak Like a Child



Un misterioso paquete a nombre de Faye llega hasta sus manos. Al abrirlo nadie sabe qué es el oscuro objeto que contiene, hasta que **Ed** logra descubrir que es un cassette de video. Muertos de curiosidad, **Spike** y Jet tratan de conseguir un aparato donde reproducir la cinta pero la cosa se complica y terminan metiéndose en más de un problema por tratar de conseguir una tele y una video donde poder ver el maldito tape que, para colmo de males, está grabado en Beta y no en VHS. . . ¿pero quién es la que aparece en la grabación?

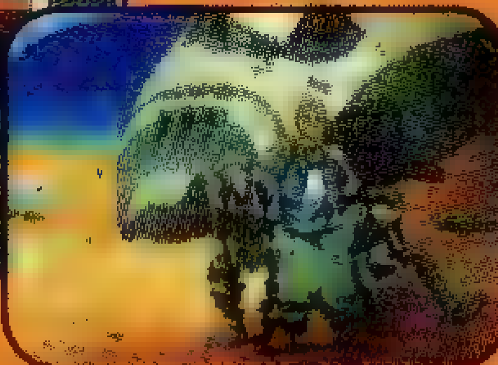
Reward: No Disponible

Rating: [5 icons]

19 · Wild Horses


George, Harman y Ruth

George, Harman y Ruth tienen una banda que gusta de robar naves espaciales para revenderlas en el mercado negro. Mientras nuestro héroe deja que su viejo amigo, **Doohan** (inventor de la navecita de **Spike**, el **Swordfish II**) lleve a cabo algunas reparaciones en ella, los piratas se topan con la Bebop y la ponen fuera de combate merced a un virus informático que transfieren con un harpón. El combate aéreo será tan terrible como inevitable, y **Spike** necesitará de toda la ayuda de sus amigos. . .

Reward: No Disponible

Rating: [4 + ½ icons]

20 – Pierrot le Fou

Mad Pierrot está tan desquiciado como toda la atmósfera de este extraño capítulo y ha jurado matar uno por uno a los miembros de la ISSP. **Spike** es invitado a un parque de diversiones absolutamente macabro donde le dan la paliza de su vida. El payaso psicótico le da tan pero tan duro que lo deja solo con un hilo de vida. Las explicaciones vendrán después, pero nadie hará caso a ellas. . . es que tantos golpes aún duelen en las retinas. . .



Reward:
No Disponible

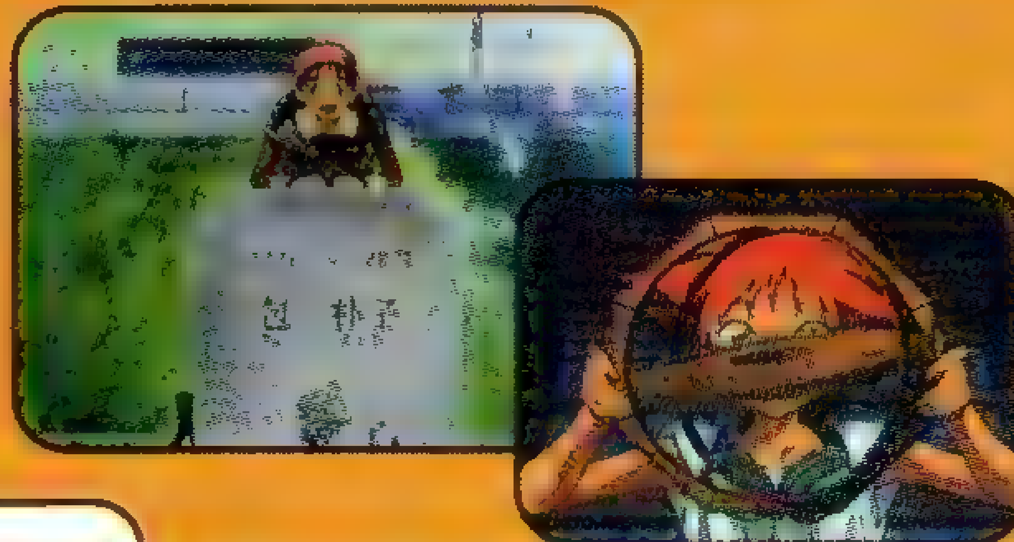
Rating:



Mad Pierrot

21 – Boogie Woogie Feng Shui

Pao,un viejo conocido de **Jet**, parece haber muerto. Un mensaje electrónico conduce al ex polizonte a encontrarse con la hija de su amigo (**Meifa**) y juntos emprenden la búsqueda de un curioso objeto con propiedades bastante extrañas. Lo que oculta en su interior el objeto está relacionado con los accidentes en las puertas espaciales, la presunta desaparición de Pao y la explosión de la **Luna** durante los primeros test de las hyper gates.



Rating:



22 – Cowboy Funk

Ted Bower es un tipo que se copa poniendo bombas en los shopings y lugares públicos. . . pero no los pone dentro de viejas cajas de zapatos o cosas así, sino en primorosos ositos de peluche. **Spike** comienza la cacería y se sorprende al descubrir que un tipo de nombre **Andy** es mucho más capo que él y, aunque le duela aceptarlo, un verdadero cowboy de alma. Los dos lucharán por atrapar a **Ted Bower** y solo el mejor vencerá. . .



Reward:
3 Millones de Woolongs

Rating:



Ted Bower/Teddy Bomber

23 – Brain Scratch

El Doctor Londes es el directivo de una secta que reside en el ciberespacio. De pronto, muchos de los miembros se suicidan. Esto no es nada comparado al hecho de que **Faye** parece haberse unido a la causa del extraño doctor. . . ¿o querrá alzarse con la recompensa? Siguiendo su propia corazonada, **Jet** se compra un juego de video llamado **Brain Dream** y se queda enganchado mal. Spike logra filtrarse en la supuesta secta y se sorprende al descubrir el secreto que se oculta en una cama de hospital. . .



Reward:
38 Millones de Woolongs

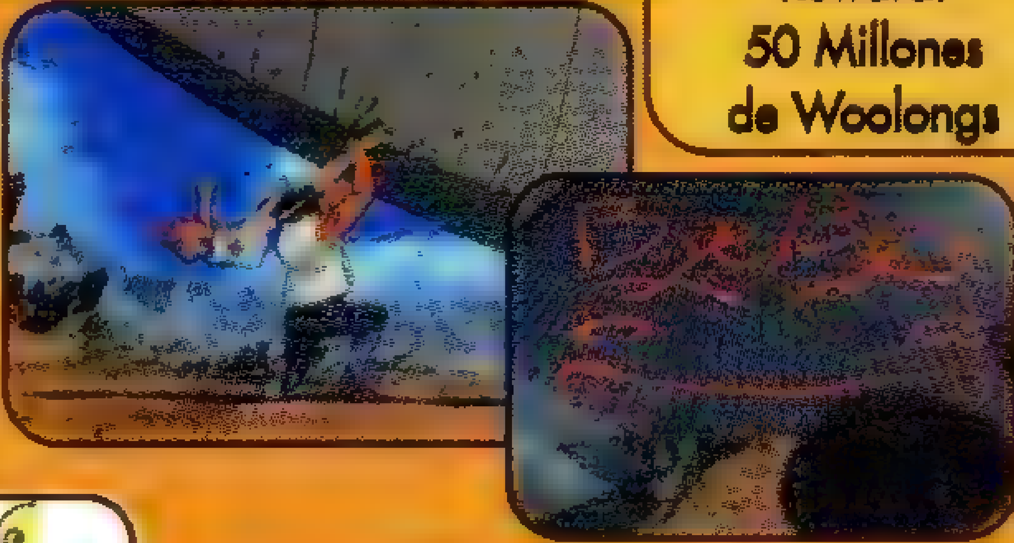
Rating:



Doctor Londes

24 – Hard Luck Woman

Appledelhi Siniz Hesap Lufen solo puede ser alguien que tenga relación con **Edward Hau Papelu Tivrusky 4th** ¿no creen? Y para ser exactos resulta ser nada más y nada menos que su padre. Mientras **Ed** se toma en serio la búsqueda de su progenitor, **Faye** recorre los lugares de la **Tierra** que ha visto filmados en el cassette que recibiera poco tiempo atrás. Inesperadamente, el destino de ambas chicas les sale al cruce y deberán decidir si se quedan en la **Bebop** o reencauzan sus vidas. . .



Reward:
50 Millones de Woolongs

Rating:



Appledelhi Siniz Hesap Lufen

25 – The Real Folk Blues Part 1

Viciuos decide tomar las riendas de la organización mafiosa **Red Dragon** de una vez por todas y asesta un golpe letal a los viejos directivos. Enterado de esto, **Spike** decide ir a ponerle coto al asunto y de paso reanudar la búsqueda de **Julia**. En el aeropuerto **Faye** entabla amistad con una rubia en peligro de muerte, que resulta ser el amor perdido de Spike. Mientras tanto, la gente de **Vicious** comienza las tareas de limpieza y las muertes se suceden entre los viejos integrantes de la **Red Dragon**. . .

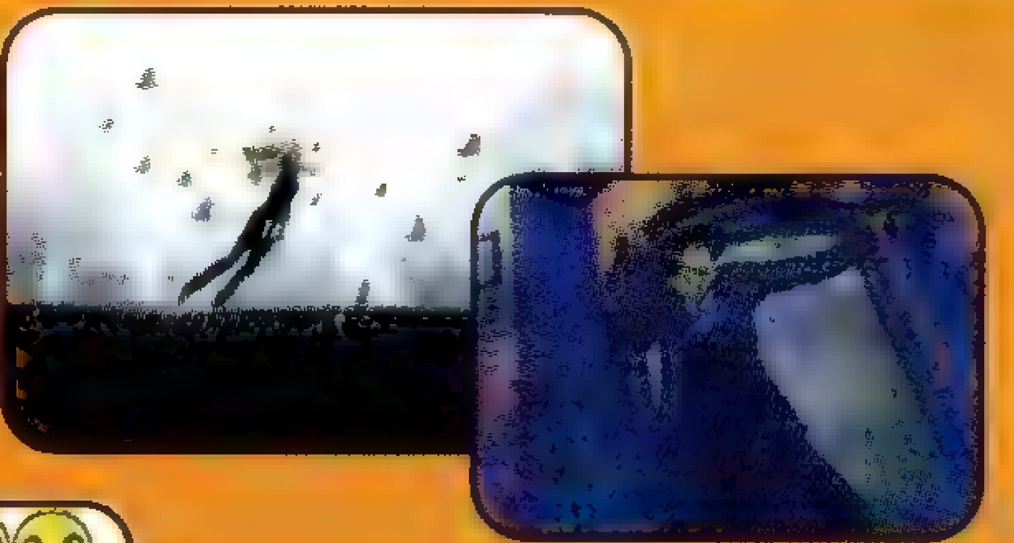


Rating:



26 – The Real Folk Blues Part 2

Julia y Spike se reencuentran en un viejo cementerio. Los recuerdos de pasión y traición fluyen en sus mentes, pero las ganas de estar juntos pueden más que el dolor del pasado. De pronto se encuentran inmersos en una cacería humana. **Annie** ha sido asesinada. . . **Julia** está en la mira de los asesinos. . . un sordo disparo repercute en la azotea. Ciego de furia, **Spike** decide ir a matar a **Viciuos**, quien lo espera impaciente para entablar el duelo final. . . ¡**Bang**!



Rating:



NO PAIN(T)

Por Pablo A.Castro

¡Retomamos el modelaje del Eva-surfer que comenzáramos algún tiempo atrás en esta misma sección de la revista!

INFIERNO ROJO

En la nota anterior les mencioné que **Anno** era un modelista empedernido y fanático de la aviación rusa. Revisando el **Art Book de Evangelion** (ese que tradujeron para el cono les de editorial **Norma**) encontré un comentario dirigido a los dibujantes acerca de uno de los aviones de la **UN** (el que parece un helicóptero sin hélices): "Consultar los viejos aviones de la Unión Soviética NO los de Estados Unidos". Se pueden distinguir algunas características del **Mi-24 Hind** (por ejemplo, las coheteras y el estilo de la cabina); los que tengan el libro pueden verlo en la página 164.

En el número 5 de **Nuke** (Octubre de 2000) les había empezado a contar la historia de una maqueta que hice con muy poca plata basada en una escena de **Evangelion**.

La escena corresponde al capítulo que en la versión española del anime se llamó "Asuka llega a Japón".

El **Eva 02** salta entre los barcos de la flota del Pacífico de las Naciones Unidas para atacar a un **Angel** submarino y se para por un instante sobre el puente de mando de un crucero **Aegis** (clase **Arleigh Burke**).

El monstruo rojo y amarillo, usando a modo de capa la lona que lo tapaba en el barco de carga que lo transportaba, hace surf sobre un barco de guerra.

Ese instante, que en el video dura sólo unos segundos, sirvió de fuente de inspiración para la maqueta. Sé que no fue una elección original ya que se pueden encontrar maquetas basadas en esa escena por cualquier lado y de calidades dispares, pero como ya dije en el número de octubre, parte de la gracia de esta maqueta consiste en que usé cosas que ya tenía y que no usaba, tales como la maqueta de un barco en 1/720 a medio armar, un llavero con un modelo de vinilo del EVA 02, un pedazo de acrílico con la superficie ondulada y un capuchón de estaño de un vino fino.

El barco

Al barco hubo que hacerle varios cambios usando láminas de plástico y piezas de otros kits, tales como los cañones y radares que me sobraron del portaaviones **Invencible** y del destructor **Sheffield**, para que se pareciera a uno de la clase **Arleigh Burque**.

Se parece... pero de lejos. No me preocupé demasiado por esto ya que me había propuesto divertirme con este proyecto y no volverme loco tratando de reproducir a escala un barco.

Así que me puse a cortar y pegar plástico hasta que quedó algo que me gustó y que estaba en escala con el **Eva**: un crucero de la clase **Nuke**.

Hace muy poco, a un barco de la clase **Arleigh Burke** unos terroristas lo atacaron con una "lancha bomba" y le hicieron un agujero en un costado. Las fotos que publicó la **CNN** en su sitio de Internet permitían ver detalles muy interesantes del barco y cómo se destruyeron algunas partes... todo una fuente de inspiración para esta maqueta.

Al barco le di varias capas de pintura y tapé miles de defectos con masilla **Tamiya**.

La pintura final la hice en gris neutro (de **Tamiya**) para las superficies verticales y gris de la **US Navy I** (de **Gunze**) para las cubiertas. Los misiles de la popa los pinté de blanco.

A la cubierta de helicópteros le pegué una calco de un barco de **Airfix**.

A cada lado de la proa pegué una calco con las siglas **UN** (United Nations). Estas calcos las hice con calco virgen (son difíciles de conseguir hoy en día pero existen hoy) y **Letraset** blanco. Podría haber colocado las letras de **Letraset** directamente sobre el barco, pero no confío en mi pulso. Las calcos las podemos colocar donde queramos, desplazándolas con un pincel húmedo sobre la superficie del modelo y una vez que nos convencemos de que están en el lugar correcto, las fijamos presionando suavemente con un trapo limpio.

A continuación di varias manos de barniz mate (barniz **Tamiya** brillante + base mate) con el aerógrafo para emparejar todos los brillos del barco. El barnizado final de las maquetas es un truco muy bueno ya que empareja tonos, disimula marcas de pincel y forma una capa protectora.

A veces uso el aerógrafo y otras un barniz acrílico en aerosol, dependiendo del tamaño del modelo.

Para un modelo chico y con mucho detalle como éste, es preferible barnizar con aerógrafo.

Una vez terminado el barco, lo pegué en su base con sellador de silicona (tipo **Fastix**). Dejé que el sellador se escapara un poco por debajo del barco y con un palillo le fui dando forma de olas. Con un pincel apenas sucio de pintura blanca fui pintando la silicona ya fraguada (esperar 24 hs.) para darle el aspecto de espuma. Este efecto lo exageré en la estela a popa del barco y en la proa.

El mostro rojo

Al **Eva** hubo que hacerle cortes en los brazos y piernas.

En las piernas reforcé la estructura con alambre de acero, dejé que parte del alambre sobresaliera para poder usarlo como anclaje al barco.

Con no poco esfuerzo logré que adoptara una pose similar a la que tiene en la escena que intentaba reproducir.

Pese a que la figura estaba pintada, decidí repintarla para me-

Por Pablo A. Castro y Andrea Assanelli

jorarle el aspecto y tapar algunos defectos que le provoqué mientras trataba de convencerla de que se pusiera en pose para la foto.

Lo pinté a pincel con rojo mate de **Tamiya** y amarillo de **Gunze** (todo prolijo... ¿no?, no es que sea un otaku modelista con cerebro japonizado, es que es la mejor pintura acrílica del mundo, seca rápido, queda perfecta y el pincel o el aerógrafo se lavan con agua corriente).

La capa

Una vez pintado el barco y el **Eva** procedí a hacer la capa.

Corté el capuchón de estaño cuidando de no ser muy prolijo y desgarrándolo en varios lugares.

Lo probé sobre el **Eva** y lo recorté hasta que tuvo el tamaño adecuado (¿?).

A continuación le di varias manos con aerosol blanco mate (el mismo que usé para pintar la **Valkyria**: muy rendidor). La capa la fui fijando sobre el **Eva** con cianoacrilato (**La Gotita** o similar).

A continuación, hice dos agujeros en el puente de mando del barco y pegué pedazos de plástico, simulando el techo aplastado. Con cuidado, encajé los alambres que sobresalían de los pies del **Eva** en los agujeros y pegué la figura al barco.

Lo último que pegué fue la torre del radar que se cae hacia un costado.

La capa fue todo un dolor de cabeza: no había forma de ondularla para que me convenciera. Hasta que **Cris**, mi mujer, vino al rescate.

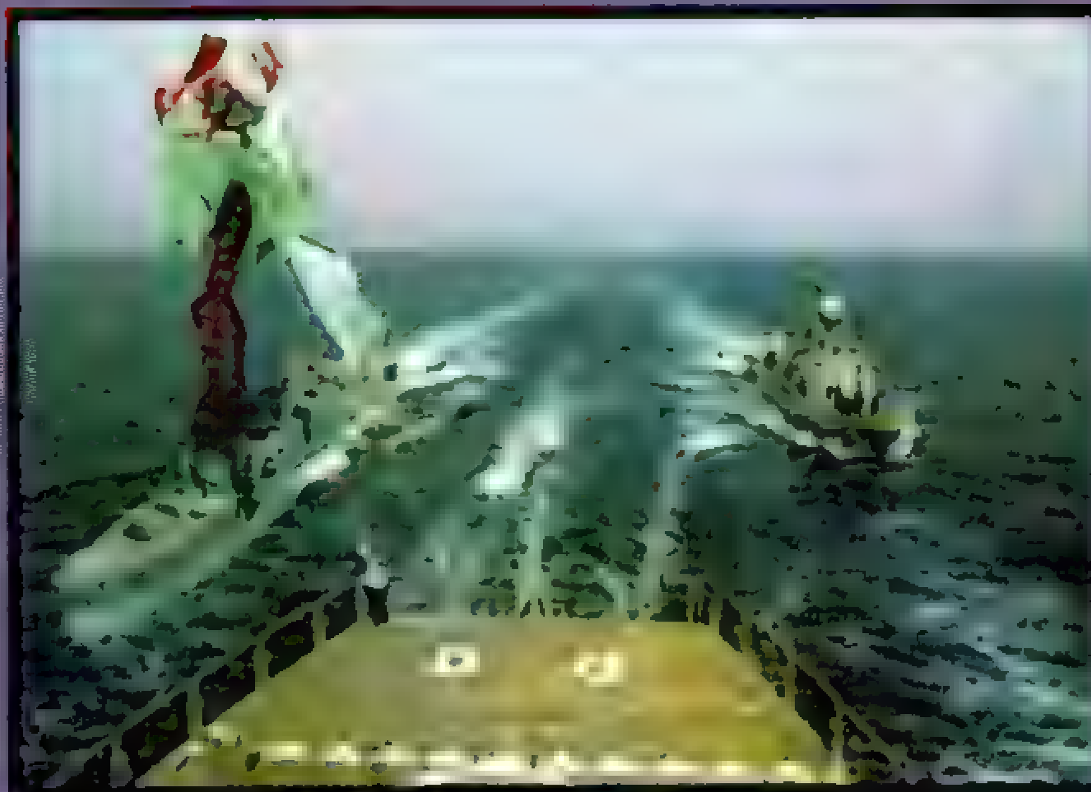
Ella odia el modelismo pero, como toda mujer que se precie, no puede ver ropa mal vestida sin criticar y menos aún si la usa otra mujer... aunque sea un robot gigante y se llame **Eva 02**.

Con el cuerpo y la cola de un pincel le fue dando forma a los pliegues de la capa hasta que se pareció lo más que pudo a la del animé. Y ahí quedó.

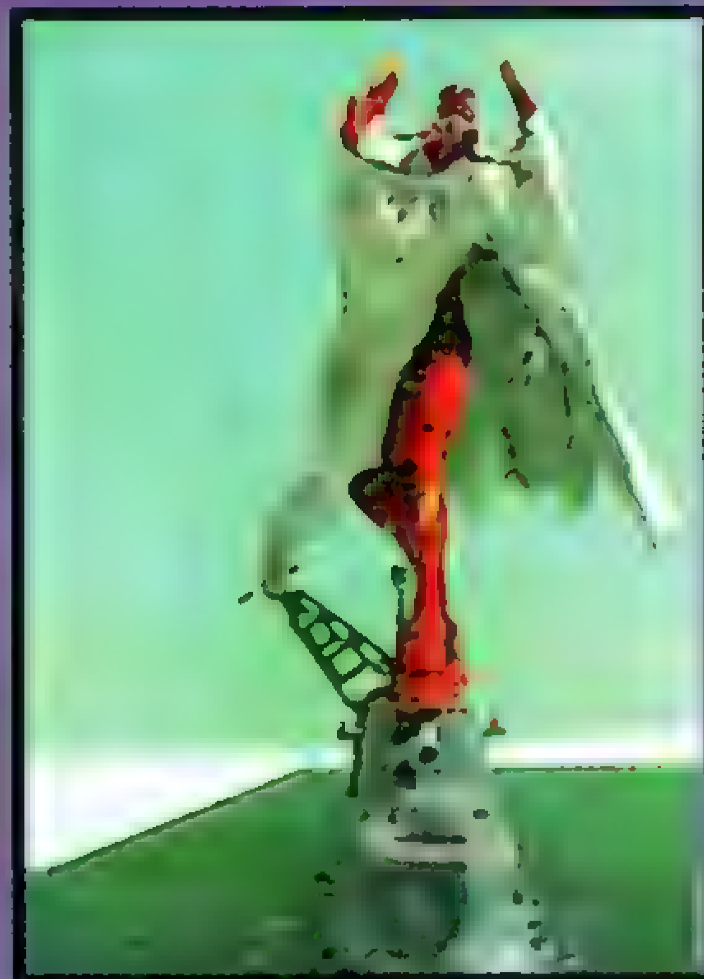
Para la dichosa capa se pueden intentar otros materiales, como por ejemplo papel mojado en cola vinílica o la masilla epoxi (**Parseca**, **Poxilina**, etc.), amasada con talco hasta hacer una lámina delgada. ¡Terminado!

Nada se termina hasta que se termina... En realidad pienso hacerle una base de madera para que resalte un poco más.

La maqueta tiene 17 cm de largo,



8 cm de ancho y 10 de alto y me llevó poco tiempo en total (aunque lo repartí en cuatro meses).



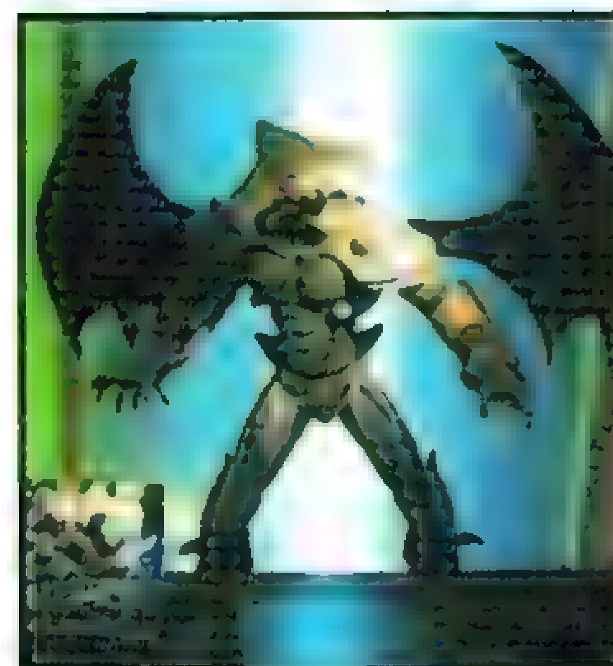
MAS TOYS

Mc Farlane Toys vuelve al ataque con una segunda tanda de muñecos basados en las series y pelis de animé que pudieron licenciar, como **Akira**, **Tenchi Muyo** y **Ghost in the Shell.** Si bien los primeros modelos de esta colección eran bastante horribles, los que presentaron como prototipos para la segunda son mucho más fieles a los personajes originales, sobre todo el **Kaneda** en moto (que ahora está en escala) y el jefe **Payaso.**











Realidad vs. Ficción

Aquí hay algunas fotos del **USS Cole**.

Podrán ver el agujero que le hicieron en un costado y cómo se lo llevaron a 'caballito' con un barco semisumergible de proporciones dignas de un **Evangelion** o simil (el **Blue Marlin**).

Hay que tener en cuenta que el casco de los barcos de la clase **Arleigh Burke** es de acero y no de aluminio, como eran antes de la guerra de **Malvinas**, por lo que la bomba tuvo que ser grande. De hecho, esta clase de barcos fue diseñada teniendo en cuenta algunas lecciones de la guerra de las Islas.

Los sigo aburriendo: estos barcos tienen un sistema de radar/armas integrado llamado **Aegis** (por 'protección') capaz de rastrear hasta 200 blancos a la vez. Este sistema hasta 1988 funcionaba en automático, es decir: una computadora evaluaba las amenazas (aviones, submarinos, misiles, etc.), activaba las defensas y las disparaba si lo creía necesario. La idea era que en una guerra a plena escala con la **Unión Soviética**, el capitán y la tripulación de uno de estos barcos no tuviesen mucho más que hacer que sentarse a mirar la batalla en sus monitores con la esperanza (escasa) de sobrevivir. ¿Suena a algo conocido, ¿no? ¿Cuántas películas de ciencia ficción y animes se basan en algo así? La idea era protegerse contra amenazas como el **Exocet**, para los que la respuesta humana es muy lenta. El problema fue que uno de estos barcos robot (el **USS Vincennes**) estaba patrullando en el **Golfo Pérsico** durante la guerra **Irán-Irak** (la primera Guerra del Golfo) y un avión de **Air Irán** con 290 pasajeros tomó un rumbo que se cruzaba con el del barco, el cual lo identificó como hostil (debe haber identificado a los pasajeros) y le tiró con un misil, matándolos a todos.

Fue un desastre comparable al del vuelo 007 de **Korean Airlines** (derribado sobre la isla rusa de **Sakhalin** por un interceptor soviético en 1983), pero como en este caso los asesinos eran yankis y más aún una computadora, la

cosa pasó como un accidente (!!!) en zona de guerra. Se supone que el sistema Aegis y los procedimientos de control y disparo fueron modificados y ahora existe un poco más de verificación humana.

MAGIC

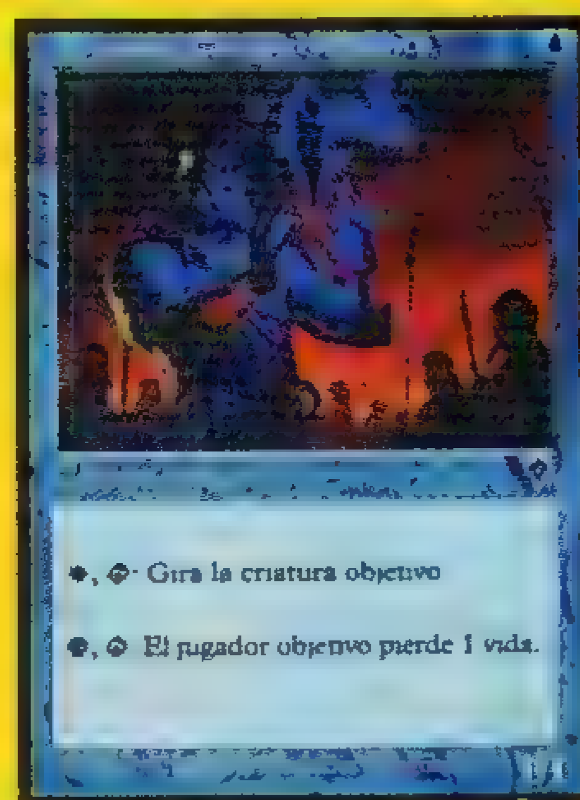
Por Mario Marincovich

Magic avanza en el formato más difícil de aprender a jugar y nos brinda alegría para todos. Con ustedes, el renovado formato Limitado





Estas son algunas de las cartas que analizaremos en el próximo número y a partir de las cuales armaremos los mazos de ejemplo. No estaría mal tratar de conseguirlas. . .





Muchos de ustedes no conocen el formato Limitado, así que para meterlos en el tema, una pequeñísima introducción.

Limitado consta con tres tipos de juego, el **Booster Draft**, **Rochester Draft** y el **Sealed Deck**.

En todos ellos no tenemos que llevar al torneo nada (excepto para el [illegible] y a veces algunas tierras, siempre hay que tenerlas a mano), porque los organizadores nos proveerán de las cartas para jugar. O sea, no vamos con el mazo armado de nuestra casa (sería el **Formato Construido**) sino que armamos uno en el mismo torneo. Las últimas expansiones de **Wizards** han sido bastante balanceadas para todos los formatos, pero sobre todo para Limitado. **Máscaras**, **Némesis** y **Profecía** fue casi exclusivo para Limitado, e **Invasión**, **Transmigración** y la aún desconocida **Apocalipsis** son y serán muy divertidas de jugar en el formato que hoy explicaremos.

Booster Draft

Este es el formato más divertido para jugar y en el que casi todos los jugadores avejentados terminan cayendo, dado que ya ni tiempo tienen para dedicarse a leer estrategia ni a asistir a gran cantidad de torneos. Aquí solo debemos juntar a ocho amigotes, sentarlos alrededor de una mesa, darles tres sobres a cada uno y ja jugar!

Básicamente, los ocho jugadores abren 1 sobre cada uno, toman una carta y pasan sincronizadamente las restantes hacia el jugador de al lado, una especie del conocido 'Chancho Va!' (en el primer sobre se pasa hacia la izquierda, el segundo hacia la derecha y el tercero vuelta a la izquierda) y recibiendo las catorce del jugador del otro lado; así se va haciendo la ronda, tomando de a una carta y una vez tomadas las quince del primer sobre, todos abren el segundo, repiten el proceso y continúan con el tercero.

Rochester Draft

Muy parecido al anterior, pero acá para el sobre de un solo jugador (número uno) que despliega en la mesa las cartas boca arriba y elige una, luego el jugador de su lado (número dos) toma otra y sigue la ronda hasta llegar al octavo, el cual toma dos cartas seguidas y se invierte la ronda: séptimo, sexto y así hasta volver al segundo. Resumiendo, el que abre el sobre termina eligiendo una sola carta (porque cada booster contiene quince) que como es el primero se supone que es la mejor y el octavo, como es el último, elige dos seguidas. Cuando eligen las quince de ese sobre, el de su lado (el segundo de antes) abre el suyo y lo despliega. Así hasta haber abierto los 24 sobres.

Suena complicado, pero al momento de hacerlo es bastante fácil. Lo que es difícil es la estrategia. **Rochester** es el que más estrategia tiene y ni hablar de la memoria que muchos profesionales poseen, sabiendo qué tipo de mazo va a jugar cada uno de sus oponentes por las cartas que eligieron.

Sealed Deck

En este tipo de torneo se nos dan en mano directamente las cartas con las que vamos a jugar.

Se nos provee de un Mazo Cerrado (de ahí el nombre del juego) de la expansión madre, en estos días sería **Invasión** y dos sobres de las dos expansiones siguientes, por ahora solo ha salido **Transmigración** por lo que se nos daría dos de esta última. Una vez que terminamos de draftear (así se dice) o terminamos de abrir los sobres, cualquiera sea el caso, lo que queda es armar el mazo con el cual competir. Esta es la parte que más se complica para los jugadores con poca experiencia por diferentes motivos: no tienen porcentajes ni estadísticas de cómo se arman ni qué tipo de cartas poner.

En este formato hay tres particularidades que difieren con Construido: los mazos deben ser de un mínimo de 40 cartas y pueden tener cuantas copias quieran de una misma carta (no se restringe solo a cuatro). El sideboard va a ser todo lo que sobre del mazo principal y podremos meter cuantas cartas queramos, sin límite [illegible] misma cantidad.

Si drafteamos vamos a tener 45 cartas (tres sobres de quince), más las tierras que nos provean o llevemos. Si jugamos **Sealed Deck** vamos a tener 105 cartas incluyendo las tierras del **Starter**.

En los últimos torneos oficiales se le permitió a los jugadores cambiar algunas tierras con los organizadores (máximo 5). En el **Starter** vienen tres copias de cada tierra, hay veces que viene una alguna con brillo en lugar de una carta no común y si nuestro mazo necesita ocho tierras de montaña, por ejemplo, le podemos dar una isla por una montaña, esto facilita el armado del mazo notablemente.

Pasemos a los números del armado de un mazo. Todo buen mazo Limitado, según los libros, debe tener 40 ó 41 cartas máximo con un 45% de tierras (son 17 o 18 en total), 35% de criaturas (son 14 o 15) y 20% de hechizos (8 aproximadamente).

Algunos de ustedes se preguntarán por qué 45% de tierras si en Construido el porcentaje es 36%. Esto es porque en este formato todas las buenas son generalmente de coste muy alto y aquí no hay vueltas que darle, si pasás varios turnos sin bajar algo de la mano por falta de mana, estás frito. Otro motivo es porque se suele jugar con tres colores y es muy común si poseés pocas tierras tener **color screw**, o sea, que te falten tierras de un tipo en la mesa.

Al momento de armar el mazo lo mejor es desglosar en pilas cada color, las cartas doradas y los artefactos. No hace falta ser muy inteligente para darse cuenta cuál es color primario del mazo, generalmente se nota a la legua. Luego se elige el color secundario y si el mazo es un poco flojo con dos colores, le agregamos un toque (se dice **splash**) de un tercero. Por último incluimos las doradas y tierras que coincidan con nuestros colores y los artefactos útiles.

En el próximo número analizaremos qué tipos de carta podemos encontrar en estos porcentajes tomando como partida estas nuevas expansiones.

Por Patricio Land

EVACARD GAME

¿Sabías que Evangelion tiene un juego de cartas coleccionables? Enteráte de todo en esta segunda entrega de este informe exclusivo

Hola, bienvenidos a la sección de la revista dedicada al juego de cartas coleccionables de **Neon Génesis Evangelion**.

Para los que llegan tarde, los ponemos un poco en tema: este juego salió en el país que ya se imaginan entre los años 1997 y 1998 y con las cartas que nos proporcionan sus mazos podremos realizar todas las actividades que los protagonistas y sus unidades **Eva** realizan en los capítulos de la serie; para los que se coparon con ella vayan nuestros agradecimientos por todos los mails y cartas recibidas pidiendo que profundicemos en el tema.

Así es, desde tratar de apretarnos a **Asuka** hasta recibir los insultos de **Gendo**, **Misato** y **Fuyutsuki** si no acertamos a eliminar al **Angel** que amenace **Neo Tokyo**.

¿Así de fácil?, no tanto, ya que las cartas solo han salido a la venta en **Japón** y por lo tanto no solo son muy difíciles de conseguir sino que además están todas escritas con kanjis y katakanas que nos dificultarán la tarea de jugar con ellas en el **Burger** de la esquina.

Mientras repasan las primeras reglas que les dimos en el número anterior y le damos la oportunidad a todos aquellos que aún no leyeron la nota, vamos a examinar de cerca la segunda versión de este juego de cartas coleccionables que está inspirado en las dos pelis de **Eva.**

Básicamente el juego es el mismo y las cartas de estos mazos se pueden entremezclar con las de la serie, pero el arte que ilustra las cards es mucho más bonito y el detalle de que sean fotos en widescreen (como la pantalla rectangular del cine) las hace más llamativas.

Tenemos los seis protagonistas, **Rei**, **Misato**, **Ritsuko**, **Gendo**, **Shinji y Asuka** más los tres **Evas** reglamentarios, todas cartas imprescindibles para poder empezar el partido.

Se agregan dos Angeles nuevos: Adam y Lilith numerados como Angel #1 y #2 respectivamente.

El resto de este tipo de cartas incluye los mismos enemigos de la versión anterior (pero con diferente dibujo) ya que en los films queda claro que el último Angel es la humanidad.

En cuanto a las evoluciones o cartas de complementación (conocidas como **Hokan** en el idioma original) no hay cambios respecto a los personajes, pero si en cuanto a los contenidos (misiones a cumplir) y arte.

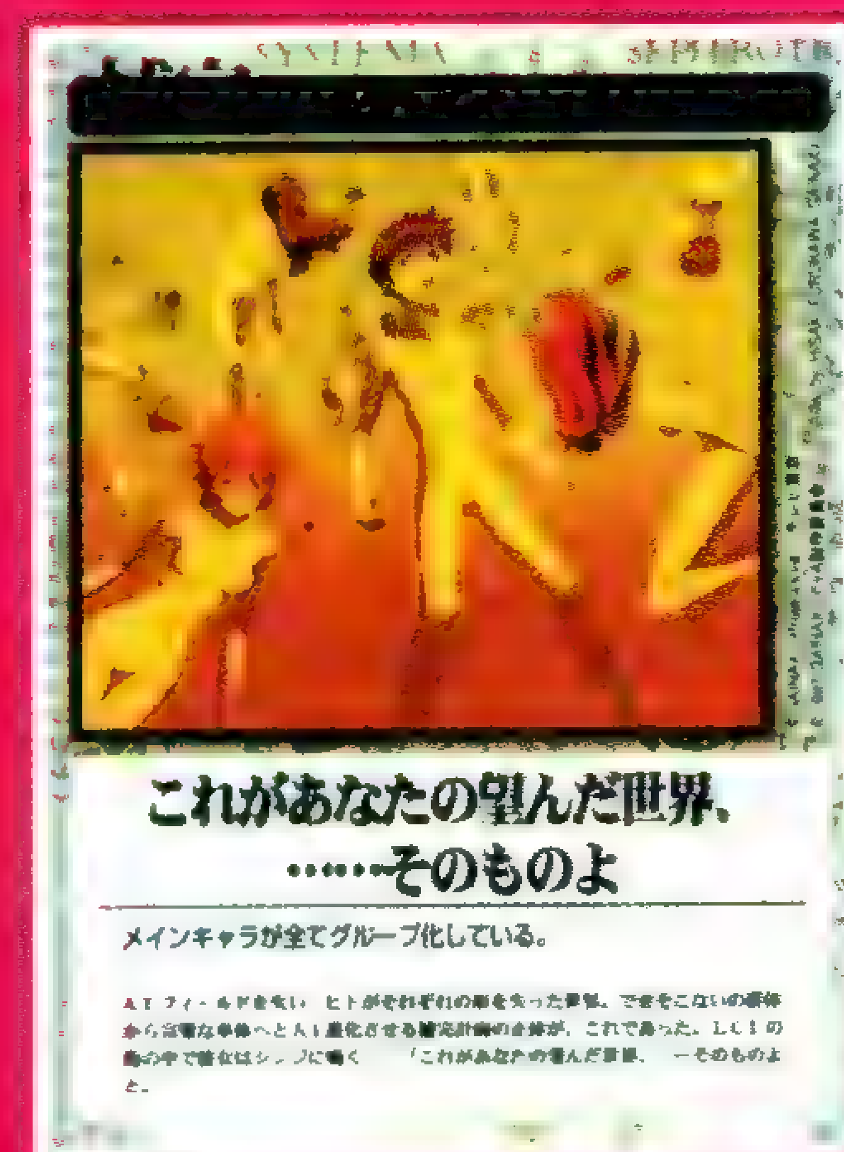
Otra sorpresa es que entre los protagonistas de las cards **Character** encontraremos a **Keel Lorenz,** el alma mater de toda esta trama macabra y a la madre de **Shinji**, la doctora **Yui Ikari.**

A los **Evas** de siempre se le suma el modelo de producción masiva con dummy plug de **Kaworu Nagisa**, conocido como **Eva Series.**

Tras esta expansión, el juego se dio por terminado y no se volvieron a fabricar cartas adicionales, quedando la totalidad de ellas restringidas a 406 cards (177 de la primera tanda y 299 de esta última).

A partir del próximo número explicaremos como es la mecánica del juego, así que vayan preparando un vaso de agua y unas cuantas aspirinas.

Evangelion, Hashin!





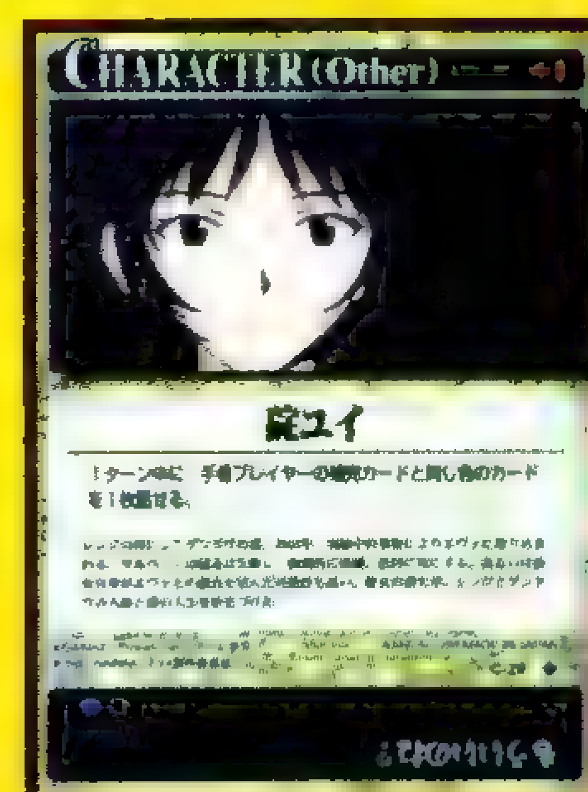
Las nuevas cartas de complementación de **Rei** y **Asuka**



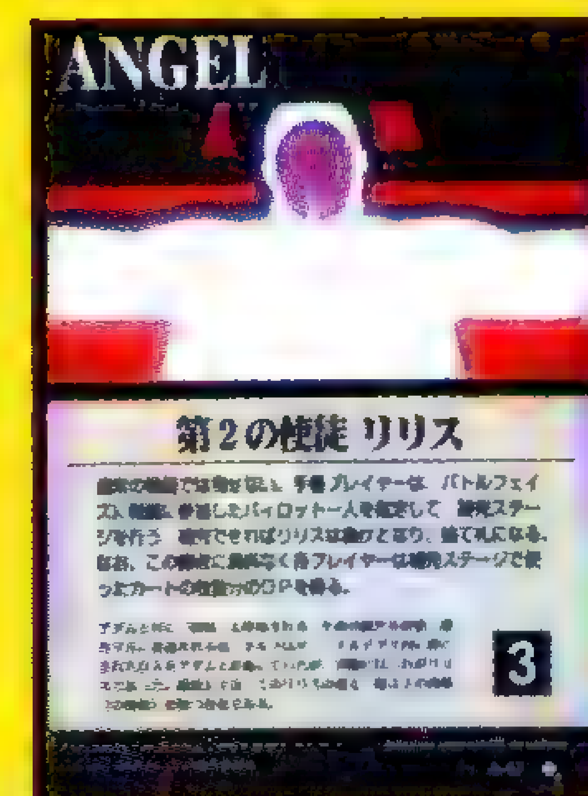
Los nuevos **Eva** con arte de las películas. Noten que el modelo de fabricación masiva tiene más poder que los normales!

FROM THE MOVIES

Abajo tres cartas que solo se consiguen en los mazos o boosters de la segunda versión de este juego, que están basadas en los hechos mostrados en las películas que cierran para siempre la trama de esta historia.



Yui Ikari, la madre de **Shinji**, que se encuentra preservada en el **Eva 01** y **Lilith**, la creadora de la humanidad.





'Sin resentimientos'. . .

TERMINAL DOGMA

El mes pasado Locomotion nos sorprendió con Aika, un animé que nos introduce a un género inexplorado: ¡el de las chabombas fighters!



GUTA DE AIKA

Guta: que **Locomotion** haya emitido la serie en su idioma original con subtítulos en castellano y que además no haya puesto banditas negras ni zonas borrosas para tapar cualquiera de las tetitas o culines que hay en este animé.
Se dice por ahí que este mismo canal empezará a pasar material similar en un futuro cercano.

Guta: que a pesar de ser una serie donde lo primordial son las bombachas de las gordas protagonistas, haya toques chistines y poderosos diseños mecánicos.

Aika es una serie de ovas que salieron en el pais del Sol naciente allá por el año 1998 y que recientemente ha sido emitida por el canal **Locomotion**.

¿Qué es lo que diferencia a **Aika** del resto de las series que habitualmente comentamos en **Nuke**?

¡Je, je! Bueno, que es de minitas que se pelean. . . **pero**. . . que además nos muestran la más variada colección de ropa interior, gracias a maravillosos planos y generosos ángulos de cámara.

Sí, estas chicas son las modelos perfectas para lucir todo un arsenal de bombachas ya que todas ellas visten uniformecitos dotados con minúsculas minifaldas y, como saben pelear y tirar patadas, cada dos por tres podremos ver en detalle de qué color tienen su chabomba. ¡Ah!, y sus armas también, ya que no faltarán las escenas de tirines.

Además, **Aika**, la protagonista, tampoco tiene problemas en mostrarnos sus generosos pechos de tanto en tanto. ¡Ojo! Ustedes estarán pensando que este animé es **hentai,** pero no. Sólo podremos ver maravillosos y redondeados glúteos, ondulantes y variados pechos y aquellos con mayor imaginación podrán ver detalladas formas bajo las ajustadas prendas de las protagonistas, pero nada de sexo explícito, de hecho, nada de nada.

La historia de **Aika** fue tramada (suponemos que en cinco minutos) por el **Studio Fantasia** (no es joda) quienes también son los responsables de la animación de la serie, que dicho sea de paso, es bastante buena y no mediocre como se suele esperar de los productos donde la carne es más importante que la trama.

El encargado de los diseños de personajes es el señor **Noriyasu Yamauchi** quien hizo un excelente trabajo con nuestras queridas regordetas escazas de ropa.

Otros trabajos del señor **Yamauchi** se pueden encontrar en la peli de **Vampire Hunter D** (la vieja) y **Megami Paradise**.

Estos ovas fueron dirigidos por **Katsuhiko Nishijima** el mismo de **Proyecto A-Ko** (¿quién se acuerda?), una mención especial debemos hacer al diseñador mecánico de la serie, **Hidefumi Kimura**, que aún sabiendo que nadie se detendría a admirar sus lindos diseños de avioncitos, autos viejos y barcos, se copó e hizo unos que más de una serie 'normal' quisiera tener para sí.

Pero veamos de qué se trata esta serie: . . . de bombachas. Bueno, tenemos una historia detrás de esta injustificada aunque gratificante maratón de planos contrapicados.

En el año 2016, después de que la **Tierra** sufriera los resultados del Efecto Invernadero, los polos se derritieron y por ende se pierde un 10% de superficie global del planeta. Sobre todo **Japón**, que fue el país que peor la ligó, como siempre.

En este mundo pasado por agua, tenemos a los **Rescatadores** (Salvagers) quienes por unos mangos se dedican a recolectar antiguos artefactos perdidos en la profundidad de los mares. Por supuesto **Aika Sumeragi** es la más respetada dentro de su profesión. **Aika** trabaja para la **Empresa ' KK'** (no se rían che, que es en serio), la **K** presumiblemente de **Ketsu**.

Acompaña a **Aika** la joven **Rion Aida**, hija de **Gozo Aida**, dueño de esta empresa de mierda ' **KK**'. **Gozo** es fan del karaoke y de la bebida.

Como es fácil suponer, siempre vamos a encontrar a los rivales de turno, en este caso son **Gust Turbulence** y **Ba Bandora**. El primero es un chaboncito que tiene mucho dinero y no sabe qué hacer con él. Por eso se dedica a ser rescatador, porque en el fondo le gustaría "rescatarse" a **Aika**. Por otro lado, **Bandora** acompaña a **Gust**, aunque no sabemos si es una vieja con corte punk, o un chabón medio travesti. En ambos casos es muy feo.

Un dia, alguien realmente importante se contacta

con la Empresa 'KK' para ofrecerles un trabajo: rescatar una extraña fuente de energía llamada '**Ragg**'. Tamaño desafío requiere que **Aika** y **Gust** aúnen esfuerzos. Pero en el medio de la reunión la-boral, aparecen por primera vez las soldaditos del **Sr.Hagen**, el maloso de la serie. Estas chicas irrumpen con sus hermosas minifaldas y entran a pegar patadas a lo loco; **Aika** no se queda atrás y comienza a castigar a estas chicas que, para alegría del espectador, caerán en las más rebuscadas y reveladoras posiciones. **Aika** cuenta con un bastoncito eléctrico, que suponemos tiene más usos además de servir para golpear gente.

Cuando cae la última chica del **Imperio Hagen**, hace su aparición **Neena Hagen** (acá no canta ¡eh!). **Neena** es hermana de **Ludwig Hagen**, líder de este ejército femenino. A partir de este momento nos enteramos de los planes maliciosos del **Sr. Hagen**, quien quiere apoderare del **Ragg** para hacer que la **Tierra** se haga percha completamente, para luego refugiarse en el espacio rodeado de sus chicas soldado, a quienes se dedicará a fecundar para formar un nuevo mundo. ¡Ja!

Ludwig Hagen es el típico bishonen con pinta de bala, pero en este caso el muchacho parece aprovechar sus características balinescas para seducir a todas las chicas que se crucen en su camino.

El uniforme de **Ludwig** es muy grasa, ya que en cada hombrera tiene una pequeña estatuita femenina, como si fuera la trompa de uno de los viejos colectivos o de una camioneta de fletes.

El resto de los primeros cuatro ovas transcurrirá en el submarino/ aeronave de **Ludwig Hagen**, donde también veremos cómo se transforma **Aika** en una guerrera tipo amazona con la ayuda de su armadura de '**Ortanato**' (¿se pueden dejar de reir?).

Nada explica de dónde sacó esta armadura que protege y transforma a la protagonista, solo que cuando se activa, la deja completamente en bolas y cubre sus partes íntimas como si la estuviera manoseando.

Además, el color del cabello le cambia radicalmente a azul, al igual que el color de la piel. Más tarde **Neena Hagen** también poseerá su propia armadura de **Ortanato** y habrá mega encuentro de gordas tetonas. Entre idas y venidas de un guión casi sin sentido, veremos como también aparece en escena una espía llamada **Maypia Alexy-metalia**, que correteará de aquí para allá con la joven **Rion** (la amiga inseparable de **Aika**), que se divierte bastante bardeando su identidad de 'agente secreto'.

Realmente hay momentos bizarros dentro del submarino, por ejemplo la relacion que mantienen los hermanos **Hagen**. **Neena** está perdidamente enamorada de su hermano y como **Ludwig Hagen** se calienta demasiado con **Aika**, **Neena** odiará a nuestra heroína con mucha furia y veremos cómo se emborracha (todas las actividades de **Neena** -vale la pena recalcar-, las realiza semi desnuda). Otro detalle curioso es la ubicación del puente de mando de **Ludwig Hagen** ya que el mismo está situado en una especie de subsuelo, desde donde se puede ver perfectamente el más mínimo detalle de las blancas bombachas de cada una de las tripulantes del puente.¡Que campeón!

No está de más que les cuente que al término de estos primeros 4 ovas, los hermanos **Hagen** la palman en el espacio.

Así que los tres ovas que siguen nos muestran cómo parte del ejército de **Hagen** quiere vengar la muerte de su líder (se ve que estas chicas no tenían nada que hacer) y planean terribles intrigas para acabar con nuestra bien dotada **Aika**. Al mando de esta armada queda la líder del **Ejército Blanco** (hay cinco falanges dentro del Imperio de **Hagen**: **Negro**, **Azul**, **Blanco**, **Rosa** y **Amarillo**). Esta chica, además de rencorosa, es lesbiana y veremos cómo cuida a su protegida en alguna que otra ocasión.

Para acabar con **Aika** crea a la division **Amarilla**, minitas que son más jodidas de derrotar que las habi-tuales. También en esta última tanda de videos hará su aparición un mocoso bastante suave, llamado **Shuntaro Michikuza**.

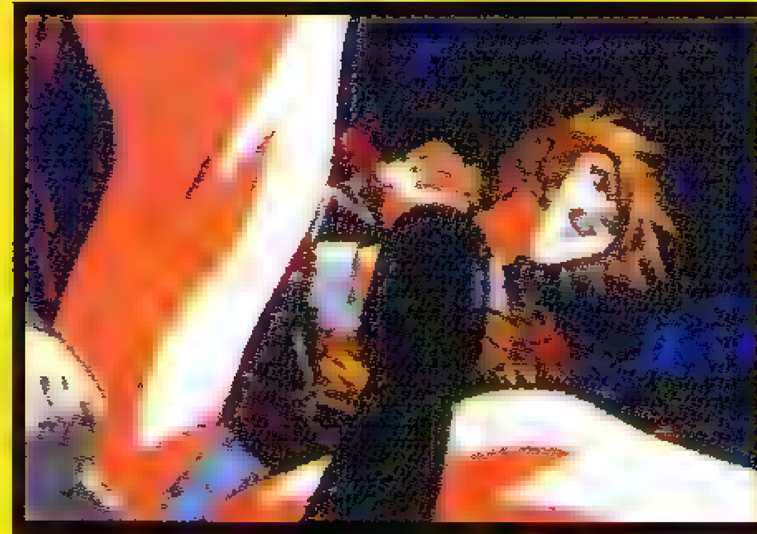
Este jovencito es muy colgado y se divierte con un muñeco de felpa de mascota en vez de tener un **Pokemón** como todo el mundo.

Además, en cuanto tiene una oportunidad, aprovecha y se viste con los unifomes de las soldados.

Más adelante veremos cómo seduce a **Aika** una colimba disfrazada de rubiales francés, ¡que logra transarse y disfrutar de la pobre chica!

Como si todo esto fuera poco, aparecerá **Rye**







LOS OVAS

Esta serie se compone de siete ovas, el primero de los cuales data del año 1997. La primera historia se desarrolla entre los episodios 1 al 4 y la segunda lo hace a lo largo de los volúmenes 5 al 7.

Trial 1 : Beautiful Agent

Trial 2 : Naked Mission

Trial 3 : Take off Position

Trial 4 : A flower blossoming in space

Special Trial

Trial 5 : O gon no Delmo sakusen

Trial 6 : Hakugin no Delmo sakusen

Trial 7 : Into the final battle! The Delmo base!



Rion y **Aika** usan tan poca ropa que se ven obligadas a estar siempre abrazadas para no pasar tanto frío.





Petoriaco, una nenita que captura datos acerca de **Aika** para crear las soldados perfectas.

Nuestra pobre gordi será víctima de humillantes estudios con sondas y de ridículas sesiones de fotos donde, obviamente, se le verá mucho la bombacha. En el último ova aparentemente ella muere en una explosión ocasionada por el tandem de la rubiecita **Sonya** (que tiene unas garras a lo **Wolverine**) y **Serya**, experta en armas y demoliciones. **Rion** se deprime y junta a todos los personajes que vimos en los capítulos anteriores y se dispone a vengar a **Aika**, pero en realidad esta última no estaba muerta, estaba por ahí nomás, y ella sola derrota a todo el imperio de féminas creado por **Ludwig Hagen**.

Estos últimos capítulos son claramente más delirantes que los que componen la primera sección.

Bueno, es obvio que el argumento no es el fuerte de este animé, sino las prendas íntimas y las minas semi en bolas; asimismo el desarrollo de personajes también es nulo (si leyeron culo están disculpados a esta altura de la nota) y que se cuelgan con cosas sin explicación.

Pero lo que salva a **Aika** es evidentemente la fijación casi fetichista por las bombachas, las escenas de acción, que están muy bien llevadas y ese toque de humor bizarro y de mal gusto que a veces se deja entrever. **Locomotion** dio la serie en japonés con subtítulos en castellano y sin ninguna clase de censura, algo obvio en este caso ya que si estuviera censurada, la versión editada duraría solo 10 minutos por ova o quizás menos.





EL REPORTE DE GLOBAL

AIKA

ANIMACION	MUY BIEN
GUION	NO NECESITA
PERSONAJES	RE TROLOS
MINUSAS	GLORIOSAS
BOMBACHAS	LIMPITAS

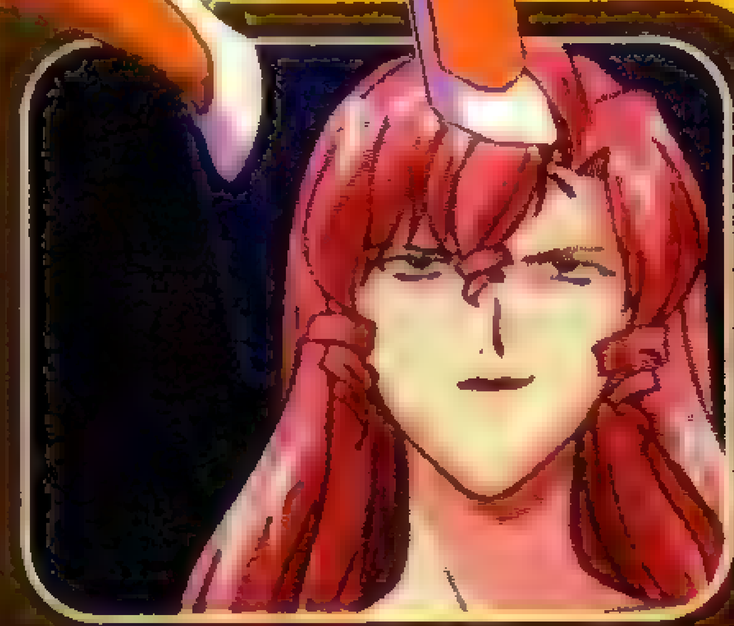
70 %

GUIA DE PERSONAJES

[illegible] Hagen

Esta minusa está totalmente pirada y canaliza toda su locura y odio en una sola persona: **Aika**.

Tiene una relación un tanto extraña con su hermano **Ludwig** y por lo que se ve, no le gusta andar vestida la mayor parte del tiempo.



Ludwig Hagen

Hermano de **Neena**, comparte con ella el alto estado de desequilibrio mental que afecta a la familia Hagen. Su mayor objetivo es voltearse a **Aika** y luego a todo el ejército que le rinde pleitesia.



Aika Sumeragi

Heroina de esta historia, es la mejor en el sindicato de rescatadores y la primer persona en sobrevivir al uso de la armadura de **ortranato** (ultranate), que la convierte en una versión aún más salvaje de si misma, con el pelo azul y bastante más bronceada.





Gast Turbulence (Gust) y Ba

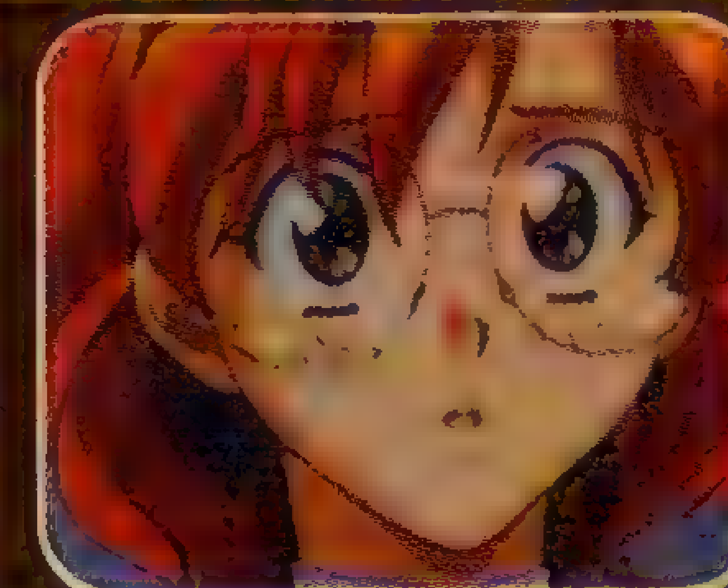
Gast es la competencia directa de **Aika** en el ambiente de los rescatadores y a pesar de sus roces derivados de la profesión, se tienen unas ganas bárbaras. Lo acompaña **Ba Bandora**, una desagradable vieja onda punkie que suele sacarle las papas del fuego.

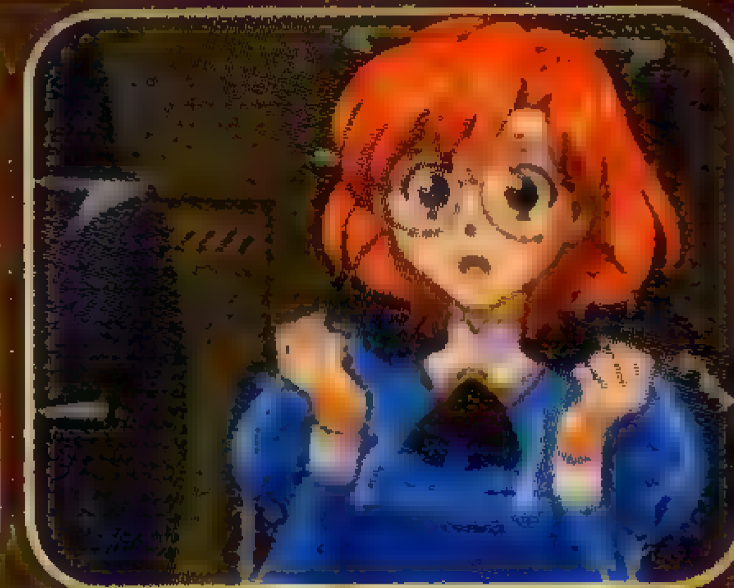




Rion Aida

Es la mano derecha de **Aika** y la tiene clara a la hora de revolear patadas y tirarse de los pelos con las chiruzas del bando enemigo. Es una especie de poxiran cuatro ojos que no se despega nunca de las faldas de la protagonista sin embargo su aporte es fundamental para equilibrar la balanza del lado de las fuerzas del bien.





Por el Sr. Miyagi

Se termina la revista y nos despedimos con el correo de lectores

BOMBS AWAY

¡Hola, nuevamente con ustedes el **Sr. Miyagi**! !Me han renovado contrato por otra temporada y venir bárbaro porque fans pedirme que arregle canillas y cambie cuerito así que economía del **Dojo** en pleno apogeo! Muchas gracias por sus cartas, aunque me digan **Sr. Cerebro**!



Como es costumbre en Dojo, señoritas ir primero:

Nihao, **Sr. Cerebro**, me llamo **Natalia González**, tengo 13 añitos y vivo en **La Ferrere**; primero que nada los quiero felicitar por la revi y el CD, me encantan los cambios que han tenido lugar en tan poco tiempo, empezó como una revistita, después con un CD y ahora una revista gigante con un CD, los re felicito porque cada vez está mejor.

Soy re otaku, empecé con (para mí la mejor serie de todas) **Captain Tsubasa** (acá los **Supercampeones**) gracias al **Canal 11** cuando tenía 5 años y no me los perdía nunca, grababa los capítulos y hasta mi mamá me hizo la camiseta del **Newpy** que le salió igualita, lástima que no la encuentro por ninguna parte, después llegó **Dragon Ball** a partir del cual me convertí en una gran fanática del animé, **Ranma 1/2**, **Evangelion**, **Saber Marionette**, **Slayers**, **Conan**, **Sakura**, etc, etc.

Mis mangakas favoritos son **Akira Toriyama**, **Yoshiyuki Sadamoto**, **Rumiko Takahashi** y **Yoichi Takahashi**. El CD 6 de **Nuke** estuvo buenísimo y me maté de risa al ver el opening de **Sakura** hecho por unos japoneses ¿qué tomaron antes de hacerlo?

Lo mismo digo del 3er bloque de **Nuke TV**, ¡los guitarristas de **Sailor Moon** estaban re locos!

Preguntas: ¿dónde puedo conseguir el RPG para PC de **Iron Maiden, Girlfriend of Steel**?

¿No saben si alguna vez van a pasar de vuelta los **Súper Campeones**?

Pedidos: me gustaría que la revista traiga más notas sobre anime y no tanto **Magic** y **Pokémon** [. . .]

Bueno, me voy despidiendo sin antes decirles gracias por la tan buena revista que están haciendo, sigan así, ¡aguante el animé!

PD: les mando un dibujo de **Sakura** (espero que lo publiquen)

PD2: para todos los que tengan ganas de escribirme, pueden hacerlo a AV LURO 5305 Laferrere BS AS 1057

Querida **Natalia**, muchas gracias por carta que enviar. Yo también querer ser otaku de joven pero padre de **Miyagi** mandar a **Miyagi** a trabar al puerto y no estar bien visto por aquel entonces hablar de manga entre rudos pescadores. Recuerdo que uno de ellos también hacerme la camiseta y tener que acarrear las redes todo el día en cuero y ahí descubrir que país del sol naciente no llamarse así al pedo y por eso que de noche dormir colgado de perchero todo el verano.

El jueguito de la **Novia de Shinji** no funciona en **Windows** argentino, solo japonés, así que recomiendo comprar version de **PlayStation** y gigantesco diccionario, los pibes de los supercampeones pasaban seguido por casa pero ahora que vivir en Constitución ellos no venir más; mejor porque **Benji** cada vez que venir vaciar heladera. Si gustar del deporte recomiendo serie que pasar en el **Club del Animé** los sabados y domingos a las 20, llamarse **Slam Dunk** y a mí me gusta porque es todo de chabones que tienen que embocarla.

Hola, hola estimados amigos de **Nuke**:

Ante todo quiero mencionar que es la mejor revista del género ya que compro varias, pero la de ustedes es la mejor ya que no se duermen en los laureles y eso se demuestra en cada nueva edición. ¡Ah!, perdón me olvidé de presentarme, mi nombre es **Gustavo Gutierrez**, tengo 23 años y soy otaku por naturaleza ya que sigo animes desde tiempos remotos (¡Uf! desde antes de **Astroboy**). Bueno quiero destacar brevemente que todas las secciones traen mucha información y el nuevo formato es espectacular pero vamos a las secciones una por una:

Acid rain: es muy copado, como el diario **Clarín** pero de animé y la columna de **Guta y no Guta** es genial.

First Contact: es lo mejor para conocer o saber lo verdadero (la verdad de la milanesa), muy bueno lo de **Inu Yasha**.

Terminal Dogma: la mejor info sobre anime, rebueno lo de **Sakura** y lo de **Clamp**, excelente. Podrían hacer lo mismo sobre **Gainax** y **Kadokawa Shoten**, please go, go, go!!!.

Check List: la mejor guía de capítulos, me encantaría uno sobre **Slayers** (las tres series).

No Paint: excelentes informes sobre las **Valkyrias**; pregunta urgente: ¿dónde se consigue la **Valkyrie** de **Hasegawa** y ¿por qué lo de 'maquetismo incorformista'?

InfraScope: me hizo babear el informe sobre **Starship Troopers**.

Lamentablemente esta carta se está volviendo muy larga así que me voy despidiendo.

PD: ¡Si salgo ganador, prometo ir y llevar una torta y alguna bebida (alcohólica o no, dependiendo del gusto de ustedes) en persona!

Gustavo san: muchas gracias por elogiosos párrafos. ¡Ahora gracias a usted yo saber que traer revista y no tener que leerla porque ser muy larga! Yo interesar nada más esa parte que enseñando usted a hacer milanesas, **Miyagi** buscar trabajo en fonda de ruta 2 durante el verano pero echarlo por querer agarrar mango de sartén.

Creo que usted no ganar concurso pero igualmente venirse cuando querer que yo tratar de robar premio para usted.

¡Después de tercer cajón de cerveza, **Miyagi** ponerse más generoso todavía!

CONTROL REMOTO!



No te agarres a piñas con todo el mundo porque no te dejan ver lo que vos querés, para eso anticipá tus movimientos con nuestra guía de **Marzo**, y si igual te ganan de mano no seas resentido. . .

MAGIC KIDS

SLAM DUNK (sab/dom 20:00 en el **Club del Anime**)

ROBOTECH (lun/vie 14:00 y 20:00)

GUERRERAS MAGICAS (lun/vie 18:00)

CARTOON NETWORK

CARD CAPTOR SAKURA (lun/vier 16:30)

POKEMON JOHTO JOURNEYS (lun/vie 17:30/22:00)

Si quieren mandarnos cartas pueden hacerlo a **Paraguay 2452 4B (1121) Capital Federal** o por e-mail a **Nukemag@ciudad. com. ar**

CONTROL REMOTO!



FOX KIDS

**PATLABOR (lun/vier 19:00 y 22:00)
**DINOZAURS (lun/vie 19:30)

LOCOMOTION*

**COMPILER (sab 10 - 24:00)

G-FORCE (lun/vie 16:00)

CLIFF HANGER (lun/vier 18:00)

EVANGELION (lun/vie 20:00)

THOSE WHO HUNT ELVES (lun. /vier 21:00)

SABER MARIONETO J (lun/vie 20:30)

BUBBLEGUM CRISIS 2040 (lun/vie 21:30 - 23:30)

BLUE SEED (lun/vie 23:00)

Las pelis este mes están todas repetidas, ni te gastés!

AXN

STARSHIP TROOPERS (dom 13:30-19:30)

**Estrenos este mes

* Los horarios corresponden a la señal de Direct TV, si tenés otro proveedor restale 3 horas a los mismos o andate a dormir, si total ya los viste todos...

¡Sr. Miyagi!

Quisiera que ud. sepa que he visto sus películas muchas veces y me ha sorprendido mucho el hecho de verlo trabajar en esta revista que tanto alegra mi espíritu.

¿Podría decirme cómo anda **Daniel san**? Ya que desde que lo dejó a ud. por ese negrito blusero (encima muerto) y cambió el tamborcito con pelotitas por la guitarra, no he sabido mucho de él.

Bueno, déjeme ahora que le comente mis impresiones sobre la revista **Nuke**, ya que es la primera vez que envío misivas a revistas.

¿Por qué me agrada su revista? Porque no es una TV Guía del anime televisivo. Ustedes no esperan a que una serie sea emitida en el cable, o salga en video gallego para hablar de ella. Siempre están con las últimas noticias de nuestros amigos amarillos. Y tampoco se equivocan con los criterios, ya que la mayoría de las series que uds. nombran tarde o temprano se convierten en los éxitos de los cuales se hacen eco todas las demás revistitas (es que son todas en miniatura). Otro motivo que los aleja del resto es el tamaño justo que le han sabido dar a la revista. Es una revista de verdad, no una guía de calles y colectivos de bolsillo. Se pueden apreciar bien esos maravillosos (y otros no tanto) diseños de personajes y mechas. ¿Qué más se puede pedir? ¡Ah, sí! Que metan algún video. ¿Será demasiado pedir?

El CD ROM está bien. . . pero para los que tiene computadora. A mí me sirve para colgármelo de collar, como si fuera un negro rapero. Yo puedo disponer de una, pero en mi trabajo, y no da para poner el **Data Disc**. Así que solo disfruto de la revis. Otra cosa que me agrada mucho de la revista, es que en el correo se han obviado esas cartas de nenes autodiscriminados, ¡eso está muy bien! Es algo que cansa, sobretodo cuando hay que leer muchas páginas por mes de lo mismo. Por suerte, **Nuke** tiene cartas que son entretenidas. Me gustaría poder leer más cosas de anime en la revista, creo, (sin ánimos de ofender a quien le guste), que las secciones de **Magic** son aburridas. Las secciones de cine y videojuegos están bien, porque es algo que acompaña al **otaku** de todas las edades. Pero esos jueguitos tienen cartas mal dibujadas, y encima no sirven para jugar de a uno. Si uno vive en **Santa Cruz**, como yo, y no tiene con quién jugar a esos cosos, son cuatro páginas completamente desperdiciadas en cada número.

Bueno, fue suficiente por el día de hoy, espero leer con ansias su respuesta.

Atentamente,

Juan Bartolomé

Muchos lectores pensando si ud. ser adivino o qué ya que este número saliendo casi a su medida. Bueno, a mí no importarme su opinión ya que deprimirme al haber hablado de turro **Daniel san**, que nunca devolverme auto amarillo que era joda que yo regalar y encima irse con minita que calentar mucho a **Sr. Miyagi** y luego patearla por vietnamita sin chapa en película aburrida.

Respondiendo a sus preguntas yo no entiendo lo que habla. **Magic** ser rica bebida que yo pensar siendo Coca Cola de este país y a veces robarme de quioskito de la esquina, pero nunca jugando con botella, ¡puede haber doloroso accidente!

Bueno, esto siendo todo para esta página porque chabón que leerme las cartas salir corriendo con mi billetera, patearme trasero y no volver.

Este país no teniendo respeto por legendario sensei que ahora volviendo a pensión a arreglar bicicleta.

¡Hasta mes que venir!

¡El Concurso Musical de Kaworu!

Como aclaramos oportunamente, la fecha cierre para el concurso del número anterior es el día 15 de marzo, el ganador del póster de tela de **Slam Dunk**, el libro de **Slayers**, el llavero de **Saint Seiya** y la remera de **Evangelion** se dará a conocer en el próximo número de la revista.

Ahora los invitamos a participar de este nuevo sorteo para lo cual tendrán que contestar las siguientes y simples preguntas y mandar las respuestas por carta o e-mail al **Dojo del Sr. Miyagi** (concurso **Eva**) ya que lo estamos usando de cadete y escribano a la vez.

Las preguntas son:

a) ¿Cuál es tu serie de animé favorita de todos los tiempos?

b) ¿Cuál es tu personaje femenino preferido?

c) ¿Cuál es el personaje masculino que más se la banca?


d) ¿A qué mascota de animé tirarías por el pozo del ascensor?

¡De entre todos los participantes se sortearán tres ganadores, que recibirán como premio un CD original de la banda de sonido de **Neon Genesis Evangelion**!

El concurso cierra el 10 de abril de 2001

¡Buena Suerte!




La invasión japonesa en Camelot ya es un hecho.
NO SIGNAL
EFSF
CDS, Model Kits, PP Cards, DVD, Mangas, Animes y Art Books llegan a Planeta Camelot diariamente, originales y en simultáneo con Japón, como hordas de soldados que toman por asalto nuestras vidrieras impulsadas por un solo objetivo:
Saciar tu fanatismo
Av. Corrientes 1388. Cap. Fed. Tel. 4374-6152
"envíos al interior" CONTRA REEMBOLSO Venta telefónica 4373-2902
ventas@camelot-comics.com.ar
www.camelot-comics.com.ar
Camelot
COMICS STORE
strong-adv.com